

VR-Theater

"Seniorenauflklärung und kulturelles e-Engagement"

Schulungsformat

Diesis Network



VR THEATRE

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsübersicht.....	2
Einführung.....	4
Modul 1: Was ist dieses Schulungsformat und wie ist es aufgebaut?	4
Das VR-Theater-Projekt	4
Zielsetzung und Zielgruppe der Schulung	4
Aufbau der Ausbildung	5
Modul 2: Kurzer Hintergrund und Überblick über die Forschungsergebnisse	7
Hintergrund.....	7
Überblick über die Forschungsergebnisse	7
Modul 3: Eisbrecher und Teambildung	9
Spiel mit mehr als einer Geschichte.....	9
Teil I. Digitale Integration älterer Menschen	11
Modul 1. Publikumsentwicklung in der Ära von Covid-19	11
Rahmen für den Kontext.....	11
Publikumsanalyse, Forschung und Erweiterung	14
Modul 2. "Sozial distanzierte Kultur"	19
Modul 3. Wirksame Aufklärungsarbeit für Senioren in der Ära von Covid-19.....	22
Modul 4. Marketingkompetenzen für innovative KKI in der Ära von Covid-19	24
Teil III. Einbindung älterer Menschen durch digitale kulturelle Aktivitäten	25
Modul 1: Kreative VR	25
Modul 2: Kreative VR für Senioren	26
Teil III. Darstellende Künste und kulturelle Aktivitäten zur Eingliederung von älteren Menschen.....	26
Modul 1: Kreatives Altern	26
Einführung	27
Das Konzept des kreativen Alterns	28
Reminiscence Arts ist die Praxis und Erforschung gelebter Erfahrung durch die Kunst.....	32
Kreative Formen der Alterung	33
Digitales Engagement im Alter.....	37
Dimensionen des digitalen Engagements.....	37
Zusammenfassung	38
Anhänge.....	39
Modul 2: Kreatives Altern und kulturelles Engagement in der Ära von Covid-19.....	46
Workshop Eins: Die Geschichten im Inneren enträtseln	46
Workshop Zwei: Die Lebendigen Briefe.....	47
Modul 3: Kulturelles Desengagement bei Senioren	48
Übersicht.....	48
Mögliche Lösungen für das kulturelle Engagement von Senioren.....	49
Deine Silhouette ist meine - praktische Aktivität	50

Teil IV. Projektarbeit: Planung einer Outreach-Kampagne und Struktur der lokalen Workshops 52

Modul 1. Planung der Outreach-Kampagne.52

Modul 2. Planung und Entwicklung der Struktur und des Formats der lokalen Workshops53

Teil V. Bewertung 54

Bewertung zur Halbzeit54

Abschließende Bewertung54

Bewertung der Projektarbeit.....54

Einführung

Modul 1: Was ist dieses Schulungsformat und wie ist es aufgebaut?

Das Schulungsformat "Seniorenaufklärung und kulturelles e-Engagement " wurde im Rahmen des VR-Theaterprojekts entwickelt.

Das VR-Theater-Projekt

Das VR-Theater ist ein Projekt, das durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union kofinanziert wird. Das Projekt zielt darauf ab, erwachsenen Fachleuten in den KKI innovative und kreative Werkzeuge an die Hand zu geben, um ein breiteres Publikum in ihre Aktivitäten einzubeziehen, und zielt dabei auf die Bevölkerungsgruppe der über 65-Jährigen ab, die dank der Digitalisierung, insbesondere der virtuellen Realität, Gefahr läuft, ausgeschlossen zu werden oder sich ausgeschlossen zu fühlen.

Die spezifischen Ziele des Projekts sind folgende:

- Aktivierung lokaler und transnationaler Netzwerke zur Förderung der transnationalen Zusammenarbeit.
- Schulung von Fachleuten und Betreibern der KKI in den Bereichen Publikumsentwicklung, Öffentlichkeitsarbeit und Strategien zur Einbindung von Senioren im Zuge von Covid-19.
- Entwicklung einer innovativen Methodik, die sich an Praktiker der darstellenden und ausdrucksstarken Künste richtet, um Engagement und Gemeinschaftsbildung durch Kunst zu fördern, wobei partizipatives Theater und die Nutzung virtueller Realität (VR) kombiniert werden.

Die Partner des Projekts sind:

- Chicken Shed Theatre Trust (UK) - der Koordinator
- Diesis Network (Belgien)
- S.A.F.E. Projects (Die Niederlande)
- Nara Egitim Teknolojileri Anonim Sirketi (Türkei)
- Consorzio MateraHub (Italien)
- NGO Nest Berlin (Deutschland)
- Drustvo Bodi svetloba (Slowenien)

Zielsetzung und Zielgruppe der Schulung

Zielsetzungen

Das Schulungsformat befasst sich mit den Fähigkeiten und Kompetenzen, die für eine wirksame Outreach-/Engagement-Strategie erforderlich sind, die KKI-Betreiber, die mit Technologien wie VR arbeiten, nutzen können, um ihre Reichweite und ihr Publikum zu erweitern, insbesondere im Rahmen der Krisenbewältigung von Covid-19 und mit einem besonderen Schwerpunkt auf Senioren.

Dies soll langfristig dazu beitragen, den digitalen Wandel der KKI integrativ und für alle zugänglich zu gestalten.

Zielgruppe

Die Teilnehmer sollten erwachsene Fachleute und Akteure der folgenden Kategorien sein: KKI-Mitarbeiter und -Fachleute, erwachsene Mitglieder von Kultur- und Kunstorganisationen, Theatertruppen und anderen kulturellen, gemeinnützigen und ehrenamtlichen Einrichtungen, die sich für die soziale Eingliederung durch digitale Fähigkeiten und Werkzeuge einsetzen, die daran interessiert sind, ihre Outreach-Kapazitäten zu verbessern, und die sich verpflichtet haben, Senioren in ihre Aktivitäten einzubeziehen.

Struktur der Ausbildung

Die Schulung ist in fünf Hauptteile gegliedert:

Teil 1: Digitale Eingliederung von älteren Menschen

- **Modul 1:** Publikumsentwicklung im Zeitalter von Covid-19: Analyse, Recherche und Erweiterung des Publikums in einem Kontext der physischen Distanz und Isolation
- **Modul 2:** "Sozial distanzierte Kultur": Wie könnten (oder werden) sozial distanzierte kreative und kulturelle Aktivitäten aussehen? Wie können wir sie inklusiv und/oder für Senioren zugänglich machen?
- **Modul 3:** Effektive Ansprache von Senioren im Zeitalter von Covid-19: Marketingstrategien, Netzwerkressourcen und Dienstleistungen zur Ansprache von Senioren
- **Modul 4:** Marketing-Fähigkeiten für innovative KKI im Zeitalter von Covid-19: wie man innovative, digitale kulturelle Aktivitäten/Inhalte für Senioren attraktiv macht

Teil 2: Einbindung älterer Menschen durch digitale kulturelle Aktivitäten

- **Modul 1:** Kreative VR: Was ist sie und was kann sie?
- **Modul 2:** Kreative VR für Senioren: Wie VR genutzt werden kann, um Senioren in kreative Aktivitäten einzubinden (einschließlich Geschichtenerzählen, VR-Malen)

Teil 3: Darstellende Künste und kulturelle Aktivitäten zur Integration älterer Menschen

- **Modul 1:** Was ist Creative Aging?
- **Modul 2:** Kreatives Altern und kulturelles Engagement im Zeitalter von Covid-19: Warum es wichtig ist, Senioren für kulturelle und kreative Aktivitäten zu begeistern, und wie wir dies in einer Situation der physischen Distanz tun können
- **Modul 3:** Kulturelles Desengagement bei Senioren: Was sind die Gründe (von den Forschern während der Fokusgruppe identifiziert) und was sind die möglichen Lösungen?

Teil 4: Projektarbeit - Planung einer aufsuchenden Kampagne und Struktur für lokale Workshops

- **Modul 1:** - Planung einer Outreach-Kampagne. Wie man eine effektive Outreach-Kampagne für Senioren plant
- **Modul 2:** Planung und Entwicklung der Struktur/des Formats der lokalen Workshops von IO3.

Teil 5: Bewertung

- **Bewertung** zur Halbzeit
- Abschließende **Bewertung**
- Bewertung der **Projektarbeit**

Bei der Umsetzung dieses Schulungsformats wird empfohlen, diese Aktivitäten mit Studienbesuchen, Gesprächen mit Experten und Geschichten und Erfahrungen aus erster Hand zu verbinden.

Die Ausbildung besteht aus einer Mischung aus theoretischen und praktischen Aktivitäten:

Tätigkeit	Format
Teil 1: Digitale Eingliederung von älteren Menschen	
Modul 1	Theoretisch
Modul 2	Theoretisch
Modul 3	Praktisch
Teil 2: Einbindung älterer Menschen durch digitale kulturelle Aktivitäten	
Modul 1	Theoretisch
Modul 2	Praktisch
Modul 3	Praktisch
Teil 3: Darstellende Künste und kulturelle Aktivitäten zur Integration älterer Menschen	
Modul 1	Theoretisch
Modul 2	Theoretisch
Modul 3	Theoretisch
Modul 4	Praktisch
Teil 4: Projektarbeit - Planung einer aufsuchenden Kampagne und Struktur für lokale Workshops	
Modul 1	Praktisch
Modul 2	Praktisch
Teil 5: Bewertung	
Bewertung zur Halbzeit	K.A.
Abschließende Bewertung	K.A.

Bewertung der Projektarbeit	K.A.
-----------------------------	------

Modul 2: Kurzer Hintergrund und Überblick über die Forschungsergebnisse

Hintergrund

Der Kultur- und Kreativsektor (KKI) wurde von der Covid-19-Krise schwer getroffen. In der gesamten EU waren Kinos, Theater und kulturelle Einrichtungen die ersten, die aufgrund staatlicher Maßnahmen geschlossen wurden. Um die Kontinuität ihrer Aktivitäten zu gewährleisten, gingen viele von ihnen mit digitalen Versionen ihrer Angebote online. Eine große Bevölkerungsgruppe läuft jedoch Gefahr, von den digitalen Möglichkeiten ausgeschlossen zu werden. Ältere Menschen ab 65 Jahren sind im Allgemeinen langsamer bei der Umstellung auf digitale Werkzeuge und Optionen (Eurostat, 2018).

Soziale Isolation ist ein weiteres Problem. Studien haben ergeben, dass sich Senioren dagegen sträuben, "traditionelle", körperliche Aktivitäten durch Online-Aktivitäten wie Einkaufen zu ersetzen, weil sie befürchten, dass dies die Interaktion von Angesicht zu Angesicht ersetzt und zu Einsamkeit führt (Lancaster University, 2018).

Senioren sind im Allgemeinen langsamer bei der Annahme von technologischen und digitalen Lösungen, um "traditionelle" Aktivitäten zu unternehmen, und dies gilt auch für kulturelle Aktivitäten wie Theater- oder Konzertbesuche. Dies ist zum Teil auf ihre eigenen mangelnden Informations- und Digitalkenntnisse zurückzuführen. Hinzu kommt, dass die KKI und die Kulturorganisationen selbst Schwierigkeiten haben, ein älteres Publikum für innovative kulturelle Angebote wie VR-Theater oder VR-Streaming zu begeistern. Dieses Problem ist umso wichtiger, als sich aufgrund sozialer und physischer Distanzierungsmaßnahmen immer mehr kulturelle und kreative Einrichtungen der Technologie als Hauptinstrument für den Konsum von Kulturgütern zuwenden.

Überblick über die Forschungsergebnisse

Der digitale Wandel ist eines der meistdiskutierten Themen in den heutigen Gesellschaften: Er hat die Welt der Kunst erreicht: Telepräsenz, Virtualität, digitale Mobilität und Online-Tools sind zu einem festen Bestandteil des Lebens geworden. Die neuen Technologien bieten dem Kultursektor privilegierte Möglichkeiten, verschiedene Zielgruppen zu erreichen, indem sie neue Prozesse der Sensibilisierung, der Vermittlung und der künstlerischen und kulturellen Bildung entwickeln, die zunehmend an das Zielpublikum angepasst sind.

Der Prozess der Digitalisierung der Künste hat nicht nur neue Produkte und neue interdisziplinäre Kooperationen hervorgebracht, sondern auch eine Entwicklung hin zu kulturellem und sozialem Wohlergehen ermöglicht und ist in vollem Gange.

Studien haben gezeigt, dass die Einbindung von Senioren in die KKI mit dem Empowerment und dem Gefühl des erfolgreichen Alterns verbunden ist. Erfolgreiches Altern bedeutet für ältere Menschen im Allgemeinen ein soziales Leben, persönliches Wachstum, Selbstakzeptanz, Autonomie und

Gesundheit. Künstlerische Kreativität trägt ebenfalls zum erfolgreichen Altern bei, indem sie die Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten, Motivation und Wahrnehmung fördert, die sich alle in praktische Kreativität bei der Bewältigung des täglichen Lebens umsetzen lassen.

In Europa beobachten wir in dieser Hinsicht unterschiedliche Ansätze und Trends. Kulturelle Teilhabe spielt eine wichtige Rolle für ein aktives und sinnvolles Älterwerden. Viele Menschen genießen es, gemeinsam mit anderen an Kunst und Kultur teilzunehmen, auch ältere Menschen, aber mit zunehmendem Alter wird dies immer schwieriger. Die Hälfte der über 60-Jährigen nimmt an der Kultur teil, die andere Hälfte nicht. Nur ein Drittel besucht mehr als zweimal im Jahr ein Kulturzentrum. Um digital ausgerichtete Aktivitäten für das kulturelle Engagement von Senioren zu konzipieren und umzusetzen, ist es wichtig zu erforschen, an welchen kulturellen Aktivitäten die meisten Senioren interessiert sind und über welche Kanäle neue Initiativen bekannt gemacht werden können. Das Nationale Wissensinstitut für kulturelle Bildung und Amateurkunst in den Niederlanden setzt sich dafür ein, den Schwerpunkt auf kulturelle Bildung, kulturelle Teilhabe und kulturelle Zugänglichkeit zu erhöhen. Unter den Strukturen, die diesen Bedürfnissen entsprechen, sind die aktivsten: Musikvereine, Chöre, Mal-, Foto- und Filmclubs sowie Theater- und Tanzvereine. Die meisten Vereine haben Mitglieder im Alter zwischen 50 und 64 Jahren (88 % der Vereine) und zwischen 65 und 80 Jahren (85 %).

Erst kürzlich haben Untersuchungen gezeigt, welche Möglichkeiten die modernen Informationstechnologien für die Zukunft des Alterns bieten. IKT können recht teuer sein, und die rasche Entwicklung in diesem Bereich führt auch zu einem schnellen Austausch von Geräten und Software, wodurch weniger wohlhabende Menschen in diesem Bereich benachteiligt werden. Innerhalb dieser Seniorengruppe geben die Befragten über 70 Jahre an, E-Mail und Mobiltelefone weniger häufig zu nutzen als jüngere Befragte. Die demografischen, sozialen und wirtschaftlichen Variablen der aktuellen Bevölkerung sollten bei der Entwicklung und Implementierung von Technologien für diese Nutzergruppe berücksichtigt werden. VR/AR ist eine relativ neue Technologie, die (laut Daten der Audience Agency 2021) nur von 7 Prozent der Bevölkerung genutzt wird, die meisten davon in London und in der Kategorie der 16- bis 34-Jährigen, und nur 3 Prozent der über 65-Jährigen nutzen diese Software. VR kann sich positiv auf Demenzerkrankungen auswirken und zu einem gesünderen Lebensstil im Allgemeinen führen.

Heute hängt die Zugehörigkeit zur digitalen Welt zunehmend von der Fähigkeit ab, alltägliche Internettechnologien zu schaffen und zu nutzen. Die COVID-19-Pandemie hat einen zusätzlichen Trend zu digitalen Arbeitsplätzen ausgelöst, und neue menschenwürdige Arbeitsplätze sind für alle notwendig geworden, unabhängig von Alter, Geschlecht, Rasse, Wohnort, Behinderung usw.

Studien zeigen, dass ältere Menschen zu den am meisten Benachteiligten gehören. Es sollte versucht werden, neue Online-Räume zu schaffen, anstatt bereits bestehende Plattformen zur Umgestaltung eines Unternehmens zu nutzen. Experimentieren Sie und bauen Sie neue Arbeitsumgebungen auf, indem Sie neue Arten von Praktiken und neue digitale Räume definieren, mit unterschiedlichen Zugangsmöglichkeiten auch für die über 65-Jährigen.

Wir müssen Verantwortung für die Einbeziehung älterer Menschen übernehmen. Die Gesellschaft als Ganzes muss handeln, um die Welt für ältere Menschen inklusiver zu machen. Das bedeutet, dass die kulturelle Teilhabe für sie durch neue Technologien vereinfacht werden sollte. Die Akteure im Bereich der neuen Technologien, der kulturellen Veranstaltungen und der Kommunikation müssen zusammenarbeiten, um auf der Grundlage des Wandels unserer Gesellschaft Möglichkeiten der Inklusion zu schaffen.

Um die soziale Eingliederung zu erreichen, ist es notwendig, eine große und vielfältige Anzahl von Marketinginstrumenten zu nutzen, die ihre Zielgruppen widerspiegeln. Die materielle Eingliederung kann auch durch die Zusammenarbeit mit Wohlfahrtsverbänden erreicht werden. Einfach ausgedrückt: Die soziale Teilhabe älterer Menschen fördert Bindungen, die der Isolation vorbeugen.

Das Thema und die Problematik sind bekannt, aber es gibt noch wenige Projekte, die mit der Zielgruppe arbeiten, um sie in kulturelle Aktivitäten einzubeziehen.

Die Zukunft der digitalen KKI ist wegen der digitalen Galerien aufregend, und wir können Praktiken durch digitale Transformation zusammenführen. Wir müssen in die digitale Welt, VR und AR vordringen und verstehen, dass wir nicht einfach nur Aufzeichnungen hochladen können, sondern dass die Einbindung der Menschen in das Projekt online die besten Ergebnisse und Vorteile für die Altersgruppe der über 65-Jährigen bringt. Die Erkundung verschiedener Wege, die Auslotung der Grenzen jeder Plattform und die Schaffung sicherer Räume werden die Einstellung dieser Bevölkerungsgruppe langsam ändern, da die Zahl der über 65-Jährigen, die das Internet verstehen, mit der Zeit wächst. Dies ist eines der größten Segmente unserer Gesellschaft: "Es wird vorhergesagt, dass im Jahr 2050 ein Fünftel der Weltbevölkerung über 60 Jahre alt sein wird." (Digital Technologies and Social Inclusion Group (DTSI), 2015). Angesichts der höheren Lebenserwartung und des besseren Lebensstandards wollen wir nicht ein großes Segment des Wirtschaftssektors ausschließen, weil wir glauben, dass es der KKI wenig zu bieten hat.

Modul 3: Eisbrecher und Teambildung

Mehr als ein Spiel mit einer Geschichte

More Than One Story ist ein einzigartiges und wirkungsvolles Kartenspiel, das Brücken zwischen Menschen aller Altersgruppen, Hintergründe und Kulturen baut.

Es beginnt mit einer kurzen Vorstellung der einzelnen Spieler. Der älteste Teilnehmer beginnt mit der Taste "Neue Frage" und liest die Frage laut vor. Der Spieler erzählt dann eine Geschichte. Die anderen hören aktiv zu und können den Erzähler durch Fragen ermutigen. Wenn der Erzähler fertig ist, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Lernziele

Den Teilnehmern zu helfen, die Perspektiven älterer Menschen durch ihre Erfahrungen zu verstehen und zu schätzen und eine Verbindung zwischen Menschen unterschiedlichen Alters, Hintergrunds und verschiedener Kulturen herzustellen

Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, mit Gleichaltrigen zu interagieren, indem sie die Vielfalt der Erfahrungen, positiven und negativen Emotionen, besonderen Momente usw. erkennen und sie in der Gruppe präsentieren.

Insbesondere das Spiel wünscht:

- sich mit den eigenen Ängsten oder Vorurteilen auseinandersetzen zu können, die einen von denjenigen isolieren, die anders zu sein scheinen.

- den Prozess der Integration und Eingliederung, der Öffnung der Herzen und Köpfe zu erleichtern.
- Einfühlungsvermögen und Wertschätzung für die einzigartigen Erfahrungen eines jeden Menschen zu wecken und die Kommunikation zwischen Familie und Freunden zu vertiefen.
- persönliche Erfahrungen und die damit verbundenen Gefühle darzustellen
- um Ideen für VR-Theaterstücke zu bekommen

Ressourcen

Ein Kartenspiel, Stühle, die einen Kreis bilden, Entspannungsmusik.

Dauer: ca. 90 Minuten

Anweisungen

Setzen Sie die Teilnehmer auf Stühle, die einen Kreis bilden. Bitten Sie jeden von ihnen, zufällig zwei Karten auszuwählen. Sagen Sie ihnen, dass sie bis zu einer Karte mit einer anderen Karte aus dem Kartenspiel tauschen können. Erklären Sie ihnen, dass jede Karte eine andere Aufgabe zu erfüllen hat.

Bitten Sie jeden der Spieler, sich kurz vorzustellen. Wählen Sie den/die erste/n Spieler/in aus, um seine/ihre Aufgabe vorzustellen.

Die Aufgaben der Karte umfassen:

- Erzählen Sie von etwas Neuem, das Sie gerne tun würden.
- Erzählen Sie eine Geschichte Ihrer Wahl aus einem Erlebnis in Ihrem Leben.
- Erzählen Sie eine Geschichte über etwas, das Sie besitzen und das für Sie etwas Besonderes ist.
- Erzählen Sie eine Geschichte von einer Reise, die Sie gemacht haben
- Erzählen Sie von einer Person, die Ihr Leben beeinflusst hat.
- Erzählen Sie, wie ein Film oder ein Buch Sie beeinflusst hat.

Alle Aufgaben haben mit verschiedenen Lebensgeschichten zu tun, z. B. mit einer Zeit, in der du wütend warst, als du großzügig warst, mit jemandem, den du immer noch vermisst, mit einem Abschnitt deines Lebens, an den du dich immer erinnern wirst, usw. Sie können auch eine Karte erhalten, wenn Sie einem anderen Spieler eine Frage Ihrer Wahl stellen.

Jeder Teilnehmer wird zum Geschichtenerzähler entsprechend der Karte, die er bekommen hat. Die anderen hören aktiv zu und ermutigen den Erzähler, indem sie Fragen stellen.

Wenn der erste Geschichtenerzähler fertig ist, wird das Spiel im Uhrzeigersinn mit einem anderen Geschichtenerzähler fortgesetzt. So geht es weiter, bis jeder Teilnehmer zweimal ein Geschichtenerzähler gewesen ist.

Wenn alle diese Aufgabe erledigt haben, bitten Sie die Teilnehmer, ihre Gedanken, Gefühle, Emotionen oder Kommentare zum Thema Selbstöffnung mit Hilfe von Karten zu beschreiben.

Verwendete Methoden

- Visuell (räumlich): Verwendung von Karten
- Verbal (sprachlich): Verwendung von Wörtern in der Sprache
- Emotional): Austausch persönlicher Erfahrungen und damit verbundener Gefühle durch Lebensgeschichten
- Sozial (interpersonell): Lernen in Gruppen oder mit anderen Menschen

Nachbesprechung

Nachdem sie mitgeteilt haben, was sie auf ihre Karten geschrieben haben, bitten Sie die Teilnehmer, die Augen zu schließen und sich eine Geschichte vorzustellen, die sie gehört haben, oder ihre eigene

Geschichte, die unausgesprochen geblieben ist. Sie können entspannende Musik auflegen und den Moment der Reflexion einleiten, indem Sie die Teilnehmer fragen, ob das Spielen von "Mehr als eine Geschichte" Empathie, Mitgefühl, Verständnis und Wertschätzung für die einzigartigen Erfahrungen der einzelnen Teilnehmer geweckt hat. Sie können ihnen erklären, dass die Karten nicht dazu gedacht sind, nach Meinungen zu fragen, sondern nach persönlichen Erfahrungen und den damit verbundenen Gefühlen, die wir alle gemeinsam haben.

Nehmen Sie sich am Ende fünf Minuten Zeit, um persönlich darüber nachzudenken, was es bedeutet, sich in die Lage des anderen zu versetzen. Sie können die Aktivität beenden, indem Sie die Teilnehmer bitten, sich als Zeichen des gegenseitigen Verständnisses zu umarmen.

Teil I. Digitale Eingliederung von älteren Menschen

Modul 1. Publikumsentwicklung in der Ära von Covid-19

Wie kann man sein Publikum analysieren, recherchieren und erweitern in einem Kontext von physischer Distanz und Isolation?

Rahmen für den Kontext

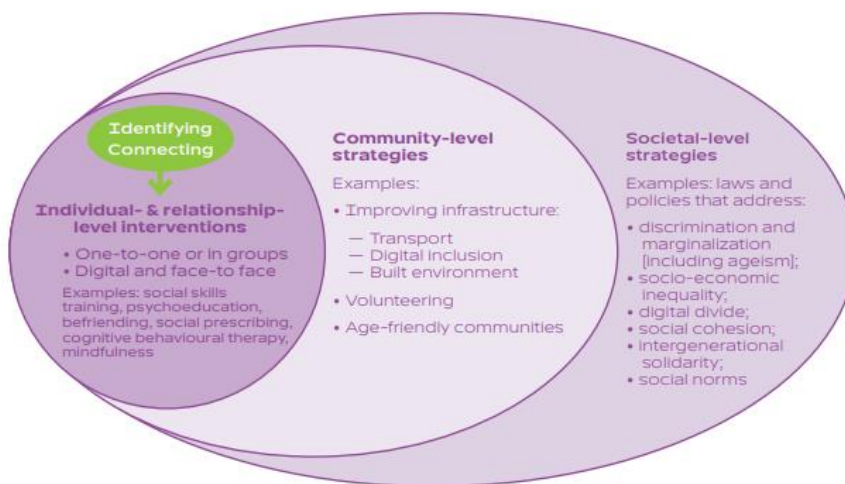
Nach Angaben der AGE Platform lebten Anfang 2018 in den 28 EU-Ländern 101,1 Millionen ältere Menschen (ab 65 Jahren), was fast einem Fünftel (19,7 %) der Gesamtbevölkerung entspricht. In den

nächsten drei Jahrzehnten wird diese Zahl voraussichtlich auf 149,2 Millionen Einwohner im Jahr 2050 (28,5 % der Gesamtbevölkerung) ansteigen. Die Auswirkungen sind jedoch heterogen verteilt; ältere Frauen haben im Allgemeinen eher (als ältere Männer) ernsthafte Schwierigkeiten, für grundlegende Güter und Dienstleistungen zu bezahlen, während die wachsende Zahl älterer Menschen (älterer Frauen), die allein leben, besonders besorgniserregend ist.

Obwohl es derzeit keine globalen Schätzungen über den Anteil älterer Menschen in der Gemeinschaft gibt, die von Einsamkeit und sozialer Isolation betroffen sind, liegen Schätzungen für einige Regionen und Länder vor. Zum Beispiel 20-34 % der älteren Menschen in 25 europäischen Ländern.¹

Andere von der WHO durchgeführte Studien bringen soziale Isolation mit psychischen und physischen Gesundheitsschäden in Verbindung und erhöhen u. a. das Risiko von Herz-Kreislauf-Erkrankungen, Schlaganfall, Diabetes, kognitivem Verfall, Demenz, Depressionen, Angstzuständen und Selbstmord.² Dazu gehören ethnische Minderheiten, lesbische, schwule, bisexuelle und transsexuelle Menschen, Menschen mit körperlichen und geistigen Behinderungen und Langzeiterkrankungen, Betreuer und ältere Menschen in Heimen und Pflegeeinrichtungen. Die Zugehörigkeit zu einer Einwanderergruppe ist ebenfalls ein Risikofaktor, da Einwanderer in der Regel über weniger - insbesondere langjährige - soziale Bindungen und eine geringere soziale Integration verfügen und häufig mit Sprach- und Kommunikationsbarrieren konfrontiert sind.³

Es gibt viele Interventionsstrategien, um Isolation und Einsamkeit zu bekämpfen, aber der folgende Rahmen, der von der WHO verwendet wird, zeigt die Auswirkungen und die Rolle digitaler Lösungen auf:



Quelle: Soziale Isolation und Einsamkeit bei älteren Menschen

Digitale Interventionen sind von besonderem Interesse, da sie während der COVID-19-Pandemie vermehrt eingesetzt wurden und die Rolle der Technologie - insbesondere des Internets, der Smartphones und der sozialen Medien - bei der Vermittlung sozialer Beziehungen in den letzten 10-

¹ Yang K, Victor C. Alter und Einsamkeit in 25 europäischen Ländern. Ageing Society. 2011;31:1368 (<http://dx.doi.org/doi:10.1017/S0144686X1000139X>)

² Soziale Isolation und Einsamkeit bei älteren Menschen: Advocacy Brief. Genf: Weltgesundheitsorganisation; 2021. Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

³ Jopling K. Promising approaches revisited: effective action on loneliness in later life. London: Campaign to End Loneliness; 2020 (https://www.campaigntoendloneliness.org/wp-content/uploads/Promising_Approaches_Revisited_FULL_REPORT.pdf).

15 Jahren rapide zugenommen hat. Zu den digitalen Interventionen gehören Schulungen im Umgang mit dem Internet und Computern, Unterstützung für Videokommunikation, Messaging-Dienste, Online-Diskussionsgruppen und -Foren, telefonische Freundschaftsdienste, soziale Netzwerke, Chatbots und virtuelle "Begleiter" mit künstlicher Intelligenz.⁴

Diese Online-Eingriffe sind mit mehreren ethischen Bedenken verbunden, z. B. einer möglichen Verletzung der Privatsphäre, der informierten Zustimmung und der Autonomie sowie ungleichem Zugang. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, dass Online-Beziehungen die Interaktionen von Angesicht zu Angesicht ergänzen, was eine potenziell schädliche Auswirkung digitaler Interventionen ist und insbesondere das Risiko einer weiteren Isolierung älterer Menschen birgt. Es ist wichtig, das Recht zu schützen, offline zu bleiben und Alternativen für diejenigen zu entwickeln, die sich nicht digital vernetzen können oder wollen.

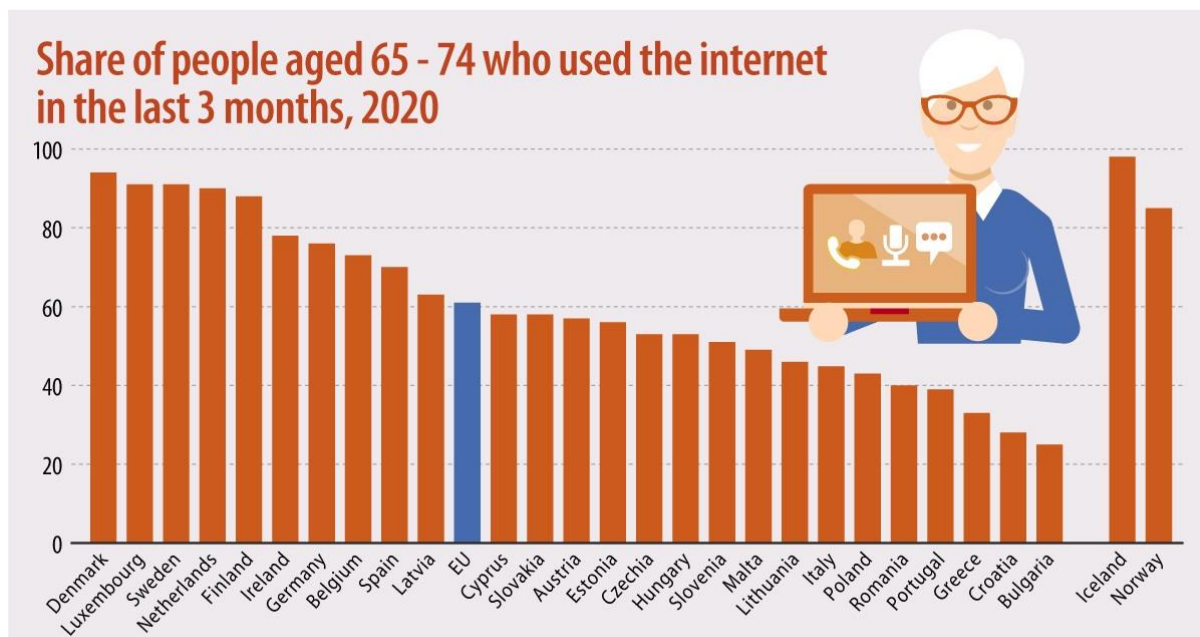
Schließlich ist die Förderung eines aktiven, gesunden Alterns im Interesse der Europäischen Union. Dies erfordert die Schaffung eines inklusiven digitalen Umfelds, in dem Zugänglichkeitsrichtlinien bei der Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen berücksichtigt werden müssen⁵. Die Schwierigkeiten, die die digitale Kluft zwischen den älteren Menschen in Europa mit sich bringt, sind bekannt: Im Jahr 2020 gaben 88 % der 16- bis 74-Jährigen in der EU an, in den letzten drei Monaten das Internet genutzt zu haben; die Zahlen reichen von 70 % in Bulgarien bis zu 99 % in Dänemark.⁶ Diese Statistiken beinhalten jedoch nicht die spezifische Nutzung der Technologie, die in den meisten Fällen mit der medizinischen und finanziellen Nutzung beginnt, während kulturelle Online-Aktivitäten danach kommen und die Menschen noch nicht so vertraut damit sind.

⁴ Boulton E, Kneale D, Stansfield C, Heron P, Hanratty B, McMillan D et al. Rapid review of reviews: Welche aus der Ferne durchgeführten Maßnahmen können soziale Isolation und Einsamkeit bei älteren Erwachsenen verringern. London: EPPI Centre, University College London; National Institute for Health Research Older People and Frailty Policy Research Unit; 2020

<https://eppi.ioe.ac.uk/CMS/Portals/0/Rapid%20Review%20Remotely%20Delivered%20Interventions%20to%20Reduce%20Loneliness%20and%20S...pdf>

⁵ Altern in einer digitalen Welt - von verletzlich zu wertvoll. Genf: International Telecommunication Union; 2021, https://www.itu.int/hub/publication/d-phcb-dig_age-2021/

⁶Eurostat: Wie beliebt ist die Internetnutzung bei älteren Menschen?; 2021, <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20210517-1>




France: 2020 data not available. As a result, the EU aggregate has been estimated.

ec.europa.eu/eurostat

Publikumsanalyse, Forschung und Erweiterung

Die ersten vorgeschlagenen Rahmen beruhen auf dem Active Ageing Index (AAI), einem von den Vereinten Nationen eingeführten Instrument zur Messung des ungenutzten Potenzials älterer Menschen für aktives und gesundes Altern in den einzelnen Ländern. Er misst das Ausmaß, in dem ältere Menschen ein unabhängiges Leben führen, an bezahlter Arbeit und sozialen Aktivitäten teilnehmen, sowie ihre Fähigkeit, aktiv zu altern. Darüber hinaus werden auch Umweltfaktoren berücksichtigt, die es ihnen ermöglichen, aktiver zu sein (wie z. B. die Bildungs- und Pflegesysteme oder die verschiedenen Infrastrukturen, die das Wohlbefinden, den sozialen Zusammenhalt und die Digitalisierung fördern).⁷

⁷ 2018 Active Ageing Index Analytical Report: Vereinte Nationen, Genf; 2019, https://unece.org/DAM/pau/age/Active_Ageing_Index/ECE-WG-33.pdf

 Active Ageing Index <small>The Active Ageing Index (AAI) is a tool to measure the untapped potential of older people for active and healthy ageing across countries. It measures the level to which older people live independent lives, participate in paid employment and social activities as well as their capacity for active ageing.</small>			
DOMAINS			
Employment	Participation in Society	Independent, Healthy and Secure Living	Capacity and Enabling Environment for Active Ageing
Employment rate 55-59	Voluntary activities	Physical exercise	Remaining life expectancy at age 55
Employment rate 60-64	Care to children and grandchildren	Access to health services	Share of healthy life expectancy at age 55
Employment rate 65-69	Care to infirm and disabled	Independent living	Mental well-being
Employment rate 70-74	Political participation	Financial security (three indicators)	Use of ICT
		Physical safety	Social connectedness
		Lifelong learning	Educational attainment

Quelle: AAI-Merkblatt

Es wird empfohlen, AAI auf individueller und Gruppenebene einzusetzen, um die Auswirkungen der verschiedenen Variablen, die das alternde Publikum prägen, zu erfassen und so die Haupthindernisse zu ermitteln, die mit der Nutzung digitaler Geräte und angebotener Dienste zusammenhängen.

Darüber hinaus hat die Plattform für digitale Kompetenzen und Arbeitsplätze ein neues europäisches Online-Selbstbewertungstool für digitale Kompetenzen auf den Weg gebracht, das direkt von den Nutzern der Berufsberatungsprogramme verwendet werden kann, um ein gutes Verständnis der aktuellen digitalen Kompetenzen auf der Grundlage des etablierten Europäischen Rahmens für digitale Kompetenzen - DigComp 2.0 - zu erhalten, der den Ausgangspunkt für die Ermittlung und Planung von Aktivitäten auf der Grundlage der digitalen Kompetenzen der Zielgruppe bildet. Die Durchführung des Tests dauert etwa 20 Minuten, und nach Abschluss des Tests wird ein zusammenfassender Bericht auf der Grundlage des Niveaus der digitalen Kompetenzen erstellt.

Die Besonderheiten unserer Zielgruppe zu verstehen, ist äußerst wichtig, um die besten digitalen Dienste zu entwickeln, die auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind, und um den Aufwand für die Einführung von Technologien zu überwinden, indem man den angebotenen Diensten einen besonderen Nutzen verleiht. Um den besten Nutzen zu finden und die einzigartigen Profile zu verstehen, auf die man sich konzentrieren sollte, werden verschiedene Forschungsmethoden miteinander verbunden, die darauf abzielen, Know-how über die spezifischen Profile von Senioren aufzubauen. Wichtig ist die Notwendigkeit, nutzerzentrierte Designprozesse zu schaffen, die die Beteiligung älterer Menschen an der Mitgestaltung, Umsetzung und Bewertung von Diensten und Programmen sicherstellen.

Nachfolgend finden Sie eine von der südaustralischen Regierung durchgeführte Analyse, in der verschiedene Forschungs- und Einbindungstechniken mit älteren Menschen vorgestellt werden.⁸

⁸ Besser zusammen: Ein praktischer Leitfaden für ein effektives Engagement mit älteren Menschen: Regierung von Südaustralien; 2021, <https://www.sahealth.sa.gov.au/wps/wcm/connect/efc56a004efc69f1b7ccf79ea2e2f365/Better+Zusammen+-+Ein+Praktischer+Leitfaden+zur+effektiven+Beteiligung+mit+älteren+Menschen.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE-efc56a004efc69f1b7ccf79ea2e2f365-nwLmRMW>

Schwerpunktgruppen

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Useful for a detailed analysis of a particular issue • Can involve training and the use of peer facilitators • Can trigger further discussion and group interaction.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • May not be statistically representative of all older people • May not be a suitable forum for older people to discuss personal issues.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Focus groups should be used as a part of a larger engagement process to analyse and comment on particular issues. • To increase representativeness, peak, community sector organisations and schools can run focus groups.

Foren

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can involve a large representative sample of older people • Allows older people the opportunity to interact with other people • Can develop the communication skills of older people • Can be empowering for older people if they are able to influence the forum's agenda and contribute to the outcomes.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • May not be a suitable forum for older people to discuss personal issues • Forums need substantial planning • Not everyone feels comfortable speaking in front of a large group.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Ensure older people are adequately prepared to discuss the issues • Creative presentations can be part of the forum and inspire discussions • Break into smaller groups.

Interviews

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can provide participants with opportunities to talk about issues that may be difficult in large groups • Can be a comfortable and relaxed process that inspires a rapport with the interviewer and participant.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Will not be representative of all older people • Can be intimidating to some older people who have little to no experience with being interviewed and older people with limited English skills. • No group interaction or ability to talk or brainstorm ideas with other people • Unsuitable if a large sample is needed • Unsuitable if the participant or government has limited time • Can be difficult to recruit interviewees.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreters or bilingual interviewers can be used for Aboriginal and CALD participants where required • Provide some skill development for the participant particularly if they have never been interviewed before.

Umfragen

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • A useful and quick method of gaining the views of a large cross section of older people • Can be physical (on paper or by telephone) or can be electronic via an email link or posted on a website • Can allow for anonymity • Useful to include people who are geographically isolated • Surveys can often be completed at the convenience of the participant • Answers are usually easily collated and analysed.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Difficult to determine the seriousness of responses • Literacy abilities and clarity of instructions will determine the quality and accuracy of responses • Older people who are from non-English speaking backgrounds, may not find surveys accessible • No group interaction or ability to talk or brainstorm ideas with other people.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Ensure surveys are short • Ensure clarity of instructions and expectations • Ensure clarity of purpose • Provide language support or translate survey • Ensure adequate options and include opportunities for comments.

Peer-Gespräche

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can be useful to engage older people who feel more comfortable engaging with their peers • Can involve skill development such as communication skills, research, facilitation and interviewing skills • Builds capacity in the community • Provides a mechanism to better engage with marginalised groups through the potential to train peers from inside harder to reach communities.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Time may be needed to train peer consultants.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Peer consultants can either be employed for the consultation or reimbursed in other ways (out of pocket expenses etc.).

Referenzgruppen

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Enables government to have an easy and ongoing access to a group of older people • Can be a starting point for other engagement processes for government • Effectively enables older people to provide direct feedback and input to government policies and programs on a regular basis • Can provide a forum in which older people can develop skills, experience and confidence.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • The formal committee approach may exclude some older people • May not be representative of all older people • Can limit participation from marginalised and diverse groups or those who may not have been involved with committees previously • Requires resources to support the group • Formal meetings require a regular, ongoing commitment by older people to the committee (this may be difficult for participants with other commitments).
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • The group may be more effective and older people will feel greater ownership if they assist in establishing the group including the terms of reference and purpose • Consider a variety of ways for people to participate, other than formal meetings of a reference group – a less formal network can also be effective.

Darüber hinaus ist ein integratives digitales Design von zentraler Bedeutung, um den Zugang zu und die Annahme von digitalen Diensten zu gewährleisten. Zu diesem Zweck wurden sieben Grundsätze

mit spezifischen Leitlinien festgelegt, die die Gestaltung von Produkten und Umgebungen ermöglichen:

- 1- Gleichberechtigte Nutzung: Das Design ist nützlich und kann von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten genutzt werden.
- 2- Flexibilität bei der Nutzung: Das Design passt sich einer breiten Palette von individuellen Vorlieben und Fähigkeiten an.
- 3- Einfache und intuitive Nutzung: Die Nutzung des Designs ist leicht verständlich, unabhängig von der Erfahrung, dem Wissen, den Sprachkenntnissen oder dem aktuellen Konzentrationsniveau des Nutzers.
- 4- Wahrnehmbare Informationen: Das Design vermittelt dem Benutzer die notwendigen Informationen unabhängig von den Umgebungsbedingungen oder den sensorischen Fähigkeiten des Benutzers.
- 5- Fehlertoleranz: Die Konstruktion minimiert die Gefahren und die negativen Folgen versehentlicher oder unbeabsichtigter Handlungen.
- 6- Geringer physischer Fehler: Das Design lässt sich effizient, komfortabel und ermüdungsarm nutzen.
- 7- Größe und Raum für Annäherung und Benutzung: Angemessene Größe und Raum für Annäherung, Erreichen, Handhabung und Benutzung unabhängig von der Körpergröße, Haltung oder Mobilität des Benutzers

Schließlich sollte bei der Arbeit an der Ausweitung digitaler Online-Praktiken in der älteren Bevölkerung die Benutzerfreundlichkeit der technologischen Plattformen berücksichtigt werden, wobei die Komplementarität mit der Offline-Beteiligung zu berücksichtigen ist, und die Dienste um die territorialen und kulturellen Bindungen der Zielgruppe herum aufgebaut werden müssen, um die Vorteile generationenübergreifender Maßnahmen zu verstehen.

Modul 2. "Gesellschaftlich distanzierte Kultur"

Wie werden sozial distanzierte kreative und kulturelle Aktivitäten aussehen? Wie können wir sie inklusiv und/oder für Senioren zugänglich machen?

Dieses Modul widmet sich der Beziehung zwischen Kunst und Technologie, insbesondere zwischen performativen Praktiken und neuen Medientechnologien, und versucht zu verstehen, wie diese in den letzten Jahrzehnten interagiert und sich gegenseitig beeinflusst haben. Das Modul ist im Wesentlichen in zwei Phasen unterteilt: Die erste Phase wurde entwickelt, um zu untersuchen, wie die wichtigsten Autoren die oben erwähnte Beziehung in den letzten 40 Jahren untersucht haben; die zweite Phase ist hauptsächlich der Analyse zeitgenössischer Fallstudien gewidmet, die das gesamte Gespräch bereichern können.

Das transformative Potenzial der Künste ist seit langem ein Thema, über das heftig gestritten, philosophisch spekuliert und wissenschaftlich gemessen wird (Belfiore und Bennett 2007). Philosophen, Psychologen, Soziologen und Neurowissenschaftler haben sich alle mit der Frage nach der Wirkung der Künste befasst. Was bewirken die Künste? Welchen Einfluss haben die Künste auf das Leben der Menschen? Wie wirken sich die Künste auf die Gesellschaft aus? Was ist die soziale Wirkung der Kunst? Die Antworten auf diese Fragen sind nach wie vor offen: Die Beweise für die Wirkung der Künste sind nicht schlüssig, und die Wirksamkeit der Künste bei der Herbeiführung von Veränderungen ist nach wie vor umstritten. Mit diesem Überblick ziehen wir eine Bilanz der vielfältigen, heterogenen und interdisziplinären Wege, auf denen die transformativen Effekte der Künste, einschließlich ihrer agierenden, aktiven und dynamischen Einflüsse, theoretisiert, diskutiert, gemessen und bewertet wurden.

Die derzeitige digitale Transformation ist ein bedeutender sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Wandel, der durch technologische Fortschritte wie virtuelle Realitäten, intelligente Technologien, künstliche Intelligenz (KI), das Internet der Dinge (IoT) und Automatisierungsprozesse, die digitale Netzwerke und Datenverfolgungswerkzeuge und -algorithmen miteinander verbinden, ausgelöst wird (Park und Humphry 2019). Inmitten dieses tiefgreifenden digitalen Wandels suchen die Menschen eher nach einem Sinn für ihre eigene Position und nach Orientierung und Trost, nicht zuletzt in und durch die Kunst (Swidler, 2001). Gleichzeitig machen sich Künstler die Macht digitaler Technologien wie virtueller Realitäten als Ausdrucksmittel zunutze, um mit neuen Genres und neuen Techniken der Auseinandersetzung zu experimentieren oder kritische Fragen zur Zukunft der Menschheit angesichts der oft undurchschaubaren und unvorstellbaren Funktionsmechanismen von Software zu untersuchen (z. B. Hito Steyerl, Holly Herdon, Krostoffer Ørum und viele andere).

Während eine Reihe von Pionierkünstlern und -institutionen bereits seit Jahrzehnten zu Botschaftern der digitalen und technologischen Kultur geworden sind (oder dazu angehalten wurden), zeigen die etablierten Kultureinrichtungen immer noch einen gewissen Widerstand gegenüber der neuen Ästhetik und den neuen Organisations- und Produktionsmodellen, die sich aus den digitalen Technologien ergeben. Der Grund für diese Distanzierung könnte die Furcht (oder zumindest die Angst) vor dem Verschwinden des Lebendigen, des Ephemereren und der Einzigartigkeit der Live-Performance sein; vor der kollektiven Erfahrung; vor der Auflösung der Bühne als Raum für Menschlichkeit, als soziales Bindeglied und politisches Forum, sowohl organisiert als auch spontan.

All dies könnte durch eine zunehmend kranke, nach unethischem Konsum hungernde, automatisierte und robotisierte Gesellschaft ersetzt werden, die von den Gesetzen des Marktes und von Big Data beherrscht wird, was bald zum Verlust des Menschen, seiner Handlungen und

Fähigkeiten führen würde. Die Idee hinter diesen Befürchtungen ist, dass sich Kultur und Technologie im Grunde genommen widersprechen.

Genau dieser Gedanke steht im Hintergrund eines bestimmten, im Kultursektor weit verbreiteten Diskurses, der davor warnt, dass ästhetische Exzellenz und eine bestimmte Vorstellung von Kunst in darstellenden Kunstformen, die digitale Technologien integrieren, nicht möglich sind. Zu experimentell und für das Publikum schwer vermittelbar; zu sehr auf technische oder technologische Komponenten fokussiert und daher ohne wirkliche künstlerische Relevanz oder sogar ohne Vorstellungskraft; spezifische Fachkenntnisse erforderlich; entsozialisierend, da das Publikum letztlich zu Hause bleiben und auf einen Bildschirm schauen kann; eher Sprachlosigkeit als wirkliche Emotionen hervorrufend: diese Art der Aufführung erfüllt nicht den sozialen und kathartischen Auftrag, der der Live-Performance seit mehr als 2.000 Jahren zugeschrieben wird. Nicht zu vergessen der ganz praktische Aspekt der technischen Herausforderungen, die solche Aufführungen an die "klassische" Ausstattung unserer Kulturhäuser stellen, die es unmöglich - oder zumindest sehr schwierig - machen würden, sie zu inszenieren, falls sie jemals programmiert werden sollten.

Andererseits hat die Einführung des Digitalen in der zeitgenössischen bildenden Kunst, der performativen Ästhetik und der Musik in den letzten fünfzig Jahren nach und nach die Grenzen zwischen den verschiedenen künstlerischen Kategorien aufgehoben, sowohl in den Werken der Künstler als auch in den Veranstaltungsorten und Institutionen, die sie einladen.

Digitale Kunst und ihre Ergebnisse auf der Bühne sind als reale Umgebungen zu verstehen, die die physische Beteiligung und die sensorische und kritische Wahrnehmung des Publikums integrieren. Digitale Kunst rückt die Rolle des Technischen in der Kunst in den Vordergrund, sie befasst sich mit der Realität von Teilen der zeitgenössischen Welt und mit deren technischem Fortschritt und ästhetischen, sozialen und wirtschaftlichen Veränderungen. Dennoch scheint es, dass sie in der Welt der darstellenden Künste nicht die erwartete und verdiente Anerkennung finden.

Wir haben es also mit einer Art Parallelwelt zu tun, einem Netzwerk spezialisierter Institutionen - zu denen sich einige wenige multidisziplinäre Institutionen gesellen -, die andere Berufsgruppen, andere Künstler und ein anderes Publikum anziehen und paradoxerweise den Anspruch erheben, eine eigenständige Disziplin zu sein. Paradoxerweise, weil sich die Welt der darstellenden Künste in der Tat in die entgegengesetzte Richtung entwickelt, hin zur Abschaffung der Grenzen zwischen den Disziplinen - Grenzen, die, wie wir nicht vergessen sollten, auch ideologischer Natur sind, wie der Kunsthistoriker, Kritiker und Kurator Christophe Wavelet kürzlich in seinem Artikel "Malaise dans le performatif" ("Unbehagen an der Performativität") im Cahier de l'Onda (Juli 2013) "Les Nouvelles Formes de la scène" festgestellt hat; und wie Theodor Adorno (und andere vor ihm) bereits in seinem berühmten Essay "Kunst und Kunst" (1967) festgestellt hatte.

Im Zusammenhang mit strukturellen Veränderungen und ideologischen Konflikten ist es sinnvoll, sich auf umfassendere Konzepte zu beziehen, die von einigen zeitgenössischen Forschern und Intellektuellen vorgeschlagen wurden. Man denke beispielsweise an die vom amerikanischen Wirtschaftswissenschaftler Jeremy Rifkin beschriebene "dritte industrielle Revolution" oder an das vom französischen Philosophen und Anthropologen Bruno Latour erwähnte "World Wide Lab". Der französische Philosoph Bernard Stiegler (ehemaliger Direktor des IRCAM3, Gründer von Ars Industrialis4 und Initiator des IRI - Institut de recherche et d'innovation am Centre Pompidou - Frankreich) ist in den Debatten, die die französische Kulturwelt bewegen, besonders aktiv. Er betrachtet die doppelte Natur der Technik und ihrer Werkzeuge - die sich in der Debatte um Technologie und Digitales widerspiegelt - und verweist auf den altgriechischen Begriff pharmakon, der "gleichzeitig das ist, was uns erlaubt, uns um etwas zu kümmern, und das, worum wir uns kümmern sollten, im Sinne von vorsichtig sein: es ist eine heilende Kraft in dem Maße und dem Übermaß, in dem es eine zerstörerische Kraft ist".

Wir leben in einem Kontext, in dem die "Welten" und insbesondere die Welt der darstellenden Künste - sei es aus der Sicht von Institutionen, Künstlern oder Intellektuellen - sich selbst in Frage

stellen und versuchen, ihre Rolle angesichts der Flutwelle der (neuen) Technologien und des Digitalen zu verstehen und zu bestätigen, die oft im Mittelpunkt der öffentlichen Debatte steht und alle Bereiche unserer Gesellschaften und alle Aspekte des Lebens "durchdringt" und beeinflusst. Es gibt immer mehr Gelegenheiten für Diskussionen, neue Weiterbildungsmöglichkeiten entstehen, neue Praktiken erblühen innerhalb von Kulturorganisationen, öffentliche Institutionen schlagen Rahmenbedingungen vor und führen unterstützende Maßnahmen in Form von Finanzierungen, Agenden oder digitalen Strategien auf nationaler oder breiterer Ebene ein (siehe zum Beispiel die Digitale Agenda für Europa auf EU-Ebene). Es ist in der Tat von entscheidender Bedeutung, mit dem Publikum in Kontakt zu treten, dessen Verhaltensweisen, Beziehungen und kognitive Prozesse sich aufgrund des Kontakts mit digitalen Technologien, dem Internet und der Zugänglichkeit und Verbreitung einer riesigen Menge von Inhalten im Web verändert haben - und sich noch immer verändern. Die neuen Instrumente bieten dem Kultursektor insgesamt privilegierte Möglichkeiten, sein bestehendes Publikum zu erreichen, neue Zielgruppen zu erschließen und neue Prozesse der Bewusstseinsbildung, der Vermittlung sowie der künstlerischen und kulturellen Bildung zu entwickeln, die besser an das heutige Publikum angepasst sind. All diese Themen müssen als Ökosystem betrachtet werden. Um beispielsweise eine Videoaufzeichnung per Streaming verfügbar zu machen, muss sie zunächst digitalisiert werden, dann muss eine digitale Plattform entwickelt werden, was wiederum die Beschaffung von Finanzmitteln oder die Bildung von Partnerschaften, vielleicht die Zusammenarbeit mit einigen Forschern und/oder einem kommerziellen Unternehmen sowie eine Reihe neuer Aktivitäten erfordert, um der Online-Plattform einen Sinn zu geben. All dies führt zu neuen Fragen wie: Warum entscheiden wir uns, einen neuen (digitalen) Ansatz für ein Werk oder eine Kultur anzubieten? Wie können wir neue Partnerschaften mit der Forschungs- oder Unternehmenswelt eingehen, wenn wir keine Spezialisten für Digitalisierung, digitale Entwicklung oder digitale Soziologie sind? Wie kann man mit diesen neuen Partnern zusammenarbeiten? Wie kann man die Arbeit finanzieren? Wie kann ich das Projekt innerhalb meiner Kultureinrichtung konsequent verwalten? Muss ich die Abteilungen und Personalressourcen umstrukturieren? Braucht das Personal eine spezielle Ausbildung? Wie kann ich mit dem Publikum kommunizieren? Und wer ist mein Publikum und wie sollte es angesprochen werden?

Dieses Mapping gibt einen athematischen Überblick über den Stand der Dinge in den darstellenden Künsten zu diesem Zeitpunkt des digitalen Zeitalters. Dieses Mapping betrachtet das digitale Thema als Ökosystem und berücksichtigt die gesamte Wertschöpfungskette - Schaffung, Forschung/Produktion, Dokumentation, Verbreitung/Vermittlung. Sie hebt die neuen Trends, die vielfältigen Ziele und den äußerst interdisziplinären (oder zumindest multidisziplinären) Charakter der künstlerischen und kulturellen Aktivitäten hervor, die die Grenzen zwischen den verschiedenen Disziplinen und darüber hinaus verschieben.

Modul 3. Effektive Aufklärungsarbeit für Senioren in der Ära von Covid-19

Marketingstrategien, Vernetzungsressourcen und Dienstleistungen zur Ansprache von Senioren

Die globalen demografischen Trends zeigen, dass sich die weltweite Altersstruktur schneller als je zuvor verändert. Die Vereinten Nationen definieren ältere Menschen als Personen, die 65 Jahre oder älter sind, basierend auf dem chronologischen Alter der Menschen. Gegenwärtig gibt es über 703 Millionen ältere Menschen, und es wird erwartet, dass diese Zahl bis zum Jahr 2050 auf 2,1 Milliarden ansteigen wird. Bevölkerungsprognosen haben ergeben, dass Europa und Nordamerika die am schnellsten alternde Bevölkerung haben, und bis 2050 wird der Anteil älterer Erwachsener an der Bevölkerung in Europa voraussichtlich 34 % und in Nordamerika 28 % betragen.

Es gibt ein anhaltendes negatives Narrativ über das Altern, das besagt, dass altersbedingte Veränderungen, Behinderungen und die Abhängigkeit älterer Menschen mit schlechtem und sich verschlechterndem Gesundheitszustand einen Anstieg der Gesundheitsausgaben und deren Belastung für die sozioökonomischen Aspekte der Gesellschaft bedeuten. Darüber hinaus hat die COVID-19-Pandemie auch deutlich gemacht, wie ältere Menschen in unserer heutigen Gesellschaft im Allgemeinen wahrgenommen und bewertet werden. Diese Krise verschärfte bestehende und tief verwurzelte Ungleichheiten wie die Unterfinanzierung im Pflegebereich und den chronischen Mangel an Pflegekräften (sowohl im Gesundheits- als auch im Sozialbereich). Entgegen dem negativen Narrativ ermöglichen eine höhere Lebenserwartung und ein guter Gesundheitszustand es älteren Erwachsenen jedoch, einen sinnvollen sozialen und wirtschaftlichen Beitrag zu leisten und ihr Wohlbefinden bis ins hohe Alter zu maximieren. Um ein gesundes und erfolgreiches Altern zu ermöglichen, bietet die schnell wachsende digitale Technologie mit all ihren Nachteilen, Hindernissen und Herausforderungen ein erstaunliches Versprechen und eine große Chance.

Trotz der sehr gemischten und nicht schlüssigen Ergebnisse haben mehrere Studien und Übersichten die positiven Auswirkungen digitaler Technologien auf verschiedene Aspekte des Lebens älterer Menschen aufgezeigt, darunter Gesundheit, Wohnen, Dienstleistungen und Transaktionen, Mobilität und Transport, Zugang zu Informationen, Kommunikation und Arbeit, Freizeit und

Selbstverwirklichung. Darüber hinaus spielen die digitalen Technologien eine wichtige Rolle bei der Verbesserung der Lebensqualität und der Unabhängigkeit älterer Menschen. In einer Übersichtsarbeit wurde jedoch von einer ambivalenten Haltung gegenüber der digitalen Technologie berichtet, die auf negative Auswirkungen wie das Gefühl der Privatsphäre und die Verletzung der persönlichen Sicherheit zurückzuführen ist. Dagegen wurde die persönliche Sicherheit in Notfällen als positiver Effekt des Besitzes eines Mobiltelefons genannt.

In den letzten Jahrzehnten hat die Nutzung digitaler Technologien in der älteren Bevölkerung exponentiell zugenommen, und zwar sowohl im Alltag als auch in der unterstützten Pflege (Gesundheits- und Sozialfürsorge). Veränderungen am Arbeitsplatz und die Strategie "Digital by Default" für die Erbringung öffentlicher Dienstleistungen gehören zu den Faktoren, die ältere Menschen dazu zwingen, sich digital zu engagieren. Auch die digitale Beteiligung an der Gesundheitsförderung und sozialen Unterstützung durch Gesundheitsinformationen nimmt zu. Allerdings beschränken sich Umfang und Ausmaß der Nutzung digitaler Technologien durch ältere Menschen nach wie vor auf die Kommunikation, z. B. das Senden und Empfangen von E-Mails, Instant Messaging, Videoanrufe (Skype) und Sprachanrufe. Als mögliche Gründe für die eingeschränkte Nutzung digitaler Technologien wurden ein wahrgenommener oder tatsächlicher Mangel an Interesse, fehlende Fähigkeiten und sozioökonomische Faktoren genannt [14]. Auch die altersbedingte Abnahme des Sehvermögens, des Hörvermögens, der kognitiven Fähigkeiten und der Geschicklichkeit tragen zur eingeschränkten Nutzung digitaler Technologien bei.

Im Vergleich dazu gibt es eine Diskrepanz zwischen der jüngeren und der älteren Bevölkerung in Bezug auf die digitale Beteiligung, den Zugang und die Konnektivität. So war im Vereinigten Königreich zwischen 2014 und 2019 ein erheblicher Anteil der älteren Bevölkerung überhaupt nicht digital vernetzt oder hatte das Internet in den letzten drei Monaten nicht genutzt. Die Erhebung des Office for National Statistics (ONS) aus dem Jahr 2019 ergab, dass 13,5 % der älteren Menschen im Alter von 65 bis 74 Jahren und 47 % derjenigen, die 75 Jahre und älter sind, das Internet nie genutzt haben. Eine ähnliche bevölkerungsbasierte Studie in sieben europäischen Ländern ergab, dass nur 12 % der älteren Menschen (60 Jahre und älter) das Internet nutzen, davon 64 % für gesundheitsbezogene Themen. In den Vereinigten Staaten ist der Smartphone-Besitz bei älteren Menschen ab 65 Jahren im Vergleich zum nationalen Durchschnitt deutlich niedriger (81 %; d. h. 59 % der 65- bis 74-Jährigen besitzen ein Smartphone, bei den 75-Jährigen und Älteren sind es nur 40 %).

Um eine digitale, inklusive und barrierefreie Welt zu schaffen, empfiehlt die Internationale Organisation für Normung menschenzentrierte und barrierefreie Designs (ISO 9241-11:2018). Zu den empfohlenen Standards gehören Anpassungsrichtlinien wie Schriftgröße, BildschirmEinstellung, Kontrast und Farbanpassungen. Diese Modalitäten ermöglichen es älteren Menschen mit körperlichen Behinderungen, sich digital zu engagieren. Die Entwicklung von Technologien wird jedoch zumeist durch technologische Push-Faktoren und nicht durch Pull-Faktoren der Nutzernachfrage bestimmt. Außerdem ist es für ältere Menschen aufgrund der raschen Entwicklung der digitalen Technologie schwierig, mit den Anpassungsrichtlinien Schritt zu halten und sie dauerhaft zu befolgen.

Modul 4. Marketingkompetenzen für innovative KKI in der Ära von Covid-19

Wie kann man innovative, digitale kulturelle Aktivitäten/Inhalte für Senioren attraktiv machen?

Gruppen- oder Einzelaktivität	Gruppenaktivität
Länge	1,5 Stunden
Benötigte Materialien	Im Moment ist jedes druckbare Werkzeug erforderlich. Im Falle werden wir sie direkt zur Verfügung stellen
Zielsetzung der Übung	Verstehen, wie digitales Engagement funktioniert.
Zu befolgende Schritte und Beschreibung der einzelnen Schritte	Im Anschluss an die drei Schritte eines digitalen Engagementprozesses im Rahmen des Marketingansatzes werden wir mit dem Testen einiger digitaler

Engagementtools beginnen, uns mit der Bewertung der digitalen Kompetenz der Teilnehmer befassen und mit der gemeinsamen Analyse einiger Fallstudien beginnen.

Teil III. Einbindung älterer Menschen durch digitale kulturelle Aktivitäten

Modul 1: Kreative VR

Was ist es und was kann es?

VR oder virtuelle Realität ist eine der neuen Technologien in unserem täglichen Leben. Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) sind Technologien, die das Potenzial haben, die Art und Weise zu verändern, wie wir arbeiten, kommunizieren und Dinge erleben. Sie werden sich nicht nur auf unser tägliches Leben auswirken, sondern es wird erwartet, dass sie eine Multi-Milliarden-Euro-Industrie schaffen werden. Sowohl Start-ups als auch große Unternehmen könnten von VR und AR profitieren. Diese Technologien haben das Potenzial, auf der Kreativität, den Fähigkeiten und der kulturellen Vielfalt Europas aufzubauen und sich auf verschiedene Bereiche auszuwirken - von der Fertigung

über den Maschinenbau und die Architektur bis hin zu Bildung, Gesundheitswesen, Kunst, Unterhaltung und Kultur.

Virtuelle Realität ist eine künstliche dreidimensionale Umgebung, die durch Computermodellierung geschaffen wird. Diese Umgebung kann alles sein, von Spielen bis hin zu künstlichen Klassenzimmern. Einer der Hauptanwendungsbereiche von VR ist die Bildung. Durch ein intensiveres und interaktiveres Erlebnis bietet VR eine einprägsamere, inspirierendere und engagiertere Bildung.

Bei VR-Anwendungen tauchen die Nutzer durch den Einsatz interaktiver Geräte wie Headsets und Handschuhe in diese Umgebung ein. Oculus war eines der ersten Unternehmen, das VR-Headsets entwickelt hat, und Oculus Quest ist eines der meistverkauften Headsets auf dem Markt. Oculus-Headsets verfügen über Anwendungsspeicher (zusammenfassend als Oculus Store bezeichnet), in denen die Nutzer VR-Anwendungen kaufen oder kostenlos herunterladen können.

Die virtuelle Realität (VR) ist eine leistungsstarke Technologie mit dem Potenzial für weitreichende soziale und psychologische Auswirkungen. Die Psychologie und andere Sozialwissenschaften sollten in Bezug auf VR eine proaktive Haltung einnehmen und Forschung betreiben, um die Konturen dieser potenziellen Auswirkungen zu bestimmen und ihre Richtung zu beeinflussen. Ingenieure und Sozialwissenschaftler sollten bei der Erforschung der möglichen gesellschaftlichen Auswirkungen von VR zusammenarbeiten.

Modul 2: Kreative VR für Senioren

Wie kann VR genutzt werden, um Senioren in kreative Aktivitäten einzubinden (einschließlich Geschichtenerzählen, VR-Malen)?

Wir planen, ein Spiel zu spielen oder eine Anwendung zu zeigen, indem wir eine VR-Brille tragen.

Gruppen- oder Einzelaktivität	Individuelle Tätigkeit
Länge	5 Min. pro Benutzer
Benötigte Materialien	Oculus Quest VR-Brille
Zielsetzung der Übung	Lernen Sie die VR-Welt kennen und erleben Sie ihre Annehmlichkeiten.
Zu befolgende Schritte und Beschreibung der einzelnen Schritte	Die Brille wird aufgesetzt und die Anwendung wird gestartet.

Teil III. Darstellende Künste und kulturelle Aktivitäten zur Integration älterer Menschen

Modul 1: Kreatives Altern

Was ist kreatives Altern und was sind die Vorteile?

Einführung

Der Kultur- und Kreativsektor (KKI) wurde von der Covid-19-Krise schwer getroffen. In der gesamten EU waren Kinos, Theater und kulturelle Einrichtungen die ersten, die aufgrund staatlicher Maßnahmen geschlossen werden mussten. Um die Kontinuität ihrer Aktivitäten zu gewährleisten, gingen viele von ihnen mit digitalen Versionen ihrer Angebote online. Live-Streams von Konzerten und Theaterstücken waren die häufigste Option; der VR-Raum der Kinobiennale von Venedig bot den Zuschauern ein immersives Erlebnis; Museen boten 360°-Online-Besuche ihrer digitalisierten Inhalte an; Bibliotheken öffneten ihre digitalen Archive.

Wir können davon ausgehen, dass sich diese Art von Lösungen in Zukunft vervielfachen wird, um Menschen in Situationen der physischen Entfernung oder Isolation die Teilnahme an kulturellen Aktivitäten zu ermöglichen. In der Tat könnte Covid-19 einen Prozess beschleunigt haben, der bereits im Gange war.

Eine große Bevölkerungsgruppe läuft jedoch Gefahr, von den digitalen Möglichkeiten ausgeschlossen zu werden. Ältere Menschen ab 65 Jahren sind im Allgemeinen langsamer beim Übergang zu digitalen Werkzeugen und Optionen (Eurostat, 2018).

Das DISCoVeR-Theater möchte erwachsenen Fachleuten in den KKI innovative und kreative Instrumente an die Hand geben, um ein breiteres Publikum in ihre Aktivitäten einzubeziehen und die Bevölkerungsgruppe 65+ anzusprechen, die Gefahr läuft, ausgeschlossen zu werden oder sich ausgeschlossen zu fühlen. Ein wichtiger Teil davon ist das Konzept des kreativen Alterns, das eine großartige und innovative Möglichkeit zur Interaktion mit Senioren darstellt.

Die Ziele dieser Module sind:

- Das Konzept des kreativen Alterns vorstellen
- Hervorhebung bewährter Praktiken des kreativen Alterns und des Engagements von Senioren durch digitale Technologien

Definitionen

Altern⁹ der Prozess des Älterwerdens *Zeichen des Alterns*. In den letzten Jahrzehnten hat die Lebenserwartung¹⁰ weltweit zugenommen - Zivilisation, Lebensqualität und eine gut entwickelte Gesundheitsversorgung. Altern ist ein normaler körperlicher Prozess. Ein Prozess des Lebens, ein Prozess unseres Weges... Einige Theorien¹¹ legen nahe, dass Zellen eine vorbestimmte Lebensdauer haben, während andere behaupten, dass sie durch Fehler und Schäden verursacht wird. Andere Theorien besagen, dass die Alterung auf genetische, evolutionäre oder biochemische Reaktionen zurückzuführen ist. Ein gesunder Lebensstil kann das Krankheitsrisiko verringern, das Leben verlängern und die Lebensqualität verbessern.

Aktives Altern¹² bedeutet, den Menschen zu helfen, ihr Leben im Alter so lange wie möglich selbst in die Hand zu nehmen und, wenn möglich, einen Beitrag zu Wirtschaft und Gesellschaft zu leisten. Aktives Altern¹³ fördert die Vision, dass alle Menschen - unabhängig von Alter, sozioökonomischem Status oder Gesundheitszustand - in allen sieben Dimensionen des Wohlbefindens am Leben teilhaben:

⁹ https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/ageing_1

¹⁰ <https://www.healthline.com/health/why-do-we-age#life-expectancies>

¹¹ <https://www.healthline.com/health/why-do-we-age#life-expectancies>

¹² <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1062>

¹³ <https://www.icaa.cc/activeagingandwellness/what-is-active-aging.htm>

emotional, umweltbezogen, intellektuell/kognitiv, körperlich, beruflich, sozial und spirituell (*International Council on Active Aging*).

Warnen Sie Ihren Verstand mit Fragen

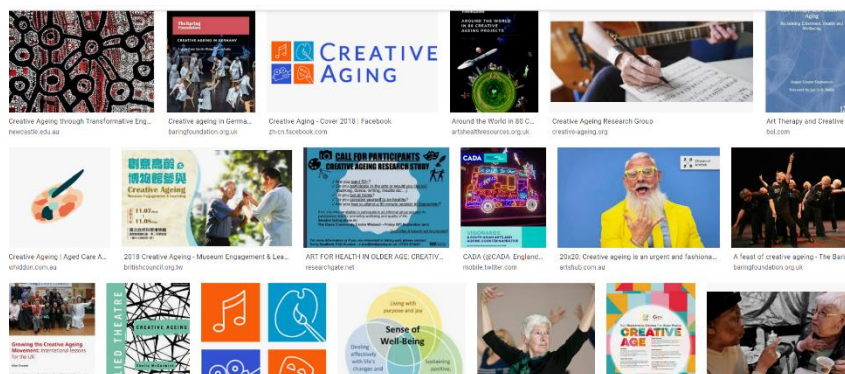
- Art ? mit wem zu essen und wie es zu verwenden?
- Was ist Kunst?
- Was ist Phantasie?
- Was ist Kompetenz?
- Was ist Vergnügen?
- Was ist Kreativität?
- Warum könnte Kunst für gesundes Altern nützlich sein?
- Die Bedürfnisse der älteren Erwachsenen

Das Konzept des kreativen Alterns

Ältere¹⁴ Erwachsene engagieren sich im Rahmen der kulturellen Bildung für Erwachsene ab 55 Jahren, indem sie die Einbeziehung professioneller Kunstprogramme in Organisationen für ältere Erwachsene fördern, Künstler auf die Arbeit mit älteren Erwachsenen vorbereiten und das lebenslange Lernen in unseren Gemeinden unterstützen.

Kreatives Altern - durch die Künste (Musik, Theater, Tanz, Malerei usw.) - verspricht, die verdiente Freizeit zu genießen.

Der Hauptgedanke des Konzepts des kreativen Alterns ist die Frage, wie das Leben von Tausenden von älteren Erwachsenen verbessert werden kann. Kreatives Altern in seinen vielen Formen ist hoffnungsvoll, oft transformativ und macht in der Regel Spaß.



In der Veröffentlichung "The Creativity and Aging Study: The Impact of Professionally Conducted Cultural Programs on Older Adults" (Die Auswirkungen professionell durchgeführter Kulturprogramme auf ältere Erwachsene) betont¹⁵ die Teilnahme an Aktivitäten, die ein kreatives und positives Engagement fördern. Dieses Engagement wirkt sich positiv auf die psychologische, physische und emotionale Gesundheit älterer Menschen aus.

Ältere Erwachsene¹⁶ können als Kulturschaffende und Mitglieder der Gemeinschaft einen wichtigen Beitrag zur Gesellschaft leisten. In einem Artikel von lifetimearts.org heißt es: "Die Teilnahme an künstlerischen Aktivitäten verbessert das emotionale Wohlbefinden älterer Erwachsener, fördert die Gesundheit, stärkt die sozialen Bindungen und bringt eine größere Erfahrung von Sinn und Freude in unser Leben, wenn wir älter werden". Die Auswirkungen von Altersdiskriminierung - Einsamkeit,

¹⁴

¹⁵ <https://www.lifetimearts.org/creative-aging/>

¹⁶ https://nasaa-arts.org/nasaa_research/creative-aging/

Isolation, Depression, eingeschränkter Zugang zu kreativen Aktivitäten. Kreatives Altern hilft, gesund und positiv zu bleiben, die Vorteile der Zukunft zu erkennen und jeden Tag zu genießen. Lebensqualität und Wohlbefinden sind in jedem Lebensabschnitt wichtig, aber Wohlbefinden durch Kreativität hilft, den Geist fit zu halten und Lebenserfahrungen zu genießen. Laut einer Studie der National Assembly of State Arts Agencies zeigen Studien, dass Menschen über 65, die an wöchentlichen Kunstprogrammen teilnehmen, weniger Arztbesuche haben und weniger Medikamente einnehmen als Menschen, die sich nicht kreativ betätigen". Andere Untersuchungen bestätigen, dass Kunst die geistige Aktivität anregen und zur Entwicklung von Fähigkeiten beitragen kann.

Nicht-pharmakologische Therapien¹⁷ haben einen enormen Einfluss auf neuropsychiatrische Symptome und die Lebensqualität, und kunstbasierte Interventionen scheinen für die Rehabilitation älterer Menschen besonders geeignet zu sein, da sie sowohl auf die kognitiven Funktionen als auch auf die Lebensqualität wirken. Als Schlussfolgerung betont die National Assembly of State Arts Agencies¹⁸, dass "es überwältigende Beweise für den Nutzen der Kunst für Gesundheit und Wohlbefinden gibt, insbesondere für ältere Menschen".

Kreatives Lernen¹⁹ in Verbindung mit sozialem Engagement, kreativem Älterwerden, geistigem und körperlichem Wohlbefinden. Was kann man im Alter noch lernen, wie kann man nicht-formale Lernaktivitäten genießen. Für die Lebensqualität sind gute Gefühle wichtig. Musik verbindet die Emotionen der Menschen, Gefühle, erstellt Chöre engagiert in einer gemeinsamen Aktivitäten, Singen nützliche körperliche Aktivität, die das Wohlbefinden der älteren Menschen zu fördern. Singen, Zuhören, Begleiten hilft, verschiedene Fähigkeiten zu entwickeln, die es älteren Menschen ermöglichen, beschäftigt zu sein und nicht über gesundheitliche Probleme nachzudenken.

Basierend auf der National Assembly of State Arts Agencies: "Musik kann älteren Erwachsenen auch dabei helfen, die Trauer über den Verlust eines geliebten Menschen zu bewältigen, während die Beschäftigung mit jeglicher Form von Kunst es ermöglichen kann, Erfahrungen auszudrücken, wie z. B. eine Krebsdiagnose, die sonst schwer zu artikulieren sind. Ältere Erwachsene, die in einem Chor singen, berichten von weniger Arztbesuchen, geringerem Medikamentenverbrauch, weniger Bluthochdruck und einem besseren allgemeinen Gesundheitszustand als diejenigen, die nicht singen. Es gibt auch Belege dafür, dass Musik chronische Probleme wie Gelenkschmerzen und Emphyse lindern kann, während das Spielen eines Musikinstruments helfen kann, Hörprobleme zu lindern.



Der Ausdruck von Emotionen durch Bewegung (Tanz) kann eine ähnliche Form wie das Singen sein, aber in Verbindung mit Musik hilft der Tanz, die motorischen Fähigkeiten in Ordnung zu halten. Tanzen ist für jeden nützlich, unabhängig vom Alter. Die National Assembly of State Arts Agencies

[67/full](#)

[-aging-strategy-sampler.pdf](#)

[-aging-strategy-sampler.pdf](#)

betonen, dass Tanz als Mittel der körperlichen Gesundheit die Symptome von Parkinson lindern kann. "Darüber hinaus berichten ältere Erwachsene, die an Ballettkursen teilnehmen, dass sie sich lebendiger fühlen und eine bessere Körperhaltung, Flexibilität, Körperkontrolle und ein allgemeines Gefühl des körperlichen Wohlbefindens haben. Ältere Erwachsene, die Kunst schaffen und an künstlerischen Aktivitäten teilnehmen, berichten von besseren Gedächtnisleistungen und kognitiven Fähigkeiten als diejenigen, die nichts davon tun. Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass Erwachsene über 75 Jahre, die häufig ein Instrument spielen, seltener an Demenz erkranken als diejenigen, die dies nicht tun".

Die National Assembly of State Arts Agencies (Nationale Vereinigung der staatlichen Kunstagenturen) definiert, dass Musiktherapie nachweislich die Fähigkeit hat, Gedächtnisverlust zu bewältigen und die Lebensqualität zu verbessern. "Die Pflege am Lebensende ist eine schwierige Realität des Alterns, aber eine, die durch die Kunst erleichtert werden kann. Die Künste können das physische und - durch die Verringerung von Angst und Müdigkeit - auch das emotionale Wohlbefinden von Patienten, die am Ende ihres Lebens betreut werden, wirksam verbessern. Die Forschung zeigt insbesondere, dass Musiktherapie ein wirksames Mittel zur Förderung des emotionalen und spirituellen Wohlbefindens von Hospizpatienten und von Patienten in Krankenhäusern ist, die palliativmedizinisch versorgt werden. Allgemeiner ausgedrückt, aber dennoch wichtig für Patienten und ihre Familien, können Kunstprogramme in Krankenhäusern die Erfahrung der Patienten bei der Pflege am Lebensende personalisieren und das Gefühl der Institutionalisierung verringern."

Vorteile des kreativen Alterns in einer Tabelle 1 definiert. Die wichtigsten Vorteile für Gesundheit, Wohlbefinden und Glück werden beschrieben. Künstlerische Aktivitäten²⁰ bieten eine breite Palette von Vorteilen (sie helfen dem Einzelnen, sich zu entspannen, geben ihm ein Gefühl der Kontrolle, verringern Depressionen und Ängste, helfen bei der Sozialisierung, fördern Verspieltheit und Humor, verbessern die Wahrnehmung, bieten sensorische Stimulation, fördern ein stärkeres Identitätsgefühl, erhöhen das Selbstwertgefühl, fördern die Spiritualität und verringern Langeweile. Expressive Kunstübungen stellen innovative Interventionen zur Förderung des Selbstausdrucks und zur Verbesserung der Kommunikation mit anderen dar". Die Untersuchungen von Peishan Yang²¹ zeigen, dass "die Teilnehmer weniger Einsamkeit und Depressionen, eine höhere Moral und eine verbesserte Handgeschicklichkeit aufwiesen. Darüber hinaus stellten die Teilnehmer fest, dass die neuen sozialen Rollen, die sie aufgrund der Programme einnahmen, zu einer besseren Stimmung und einem größeren Selbstvertrauen, besseren Familienbeziehungen und in einigen Fällen sogar zu einem höheren Einkommen führten".

Für die	Verringerung der	Steigerung des geistigen Engagements
----------------	------------------	--------------------------------------

²⁰

https://www.todaysgeriatricmedicine.com/news/ex_082809_03.shtml#:~:text=Therapeutische%20Kunsterfahrungen%20können%20Bahnen%20und%20dickere%2C%20Dendriten%20liefern.

²¹ <https://www.forbes.com/sites/nextavenue/2016/10/03/the-arts-and-aging-5-surprising-insights-on-creativity/?sh=278369797be0>

Gesundheit	Einsamkeit und Verbesserung der kognitiven Fähigkeiten	Depressionen und Ängste abbauen
Für das Wohlbefinden	Langeweile abbauen	Erhöhte körperliche Aktivität Hilfe zur Entspannung für den Einzelnen
Für das Glück	Soziale Teilhabe	Aktiv am Leben teilnehmen

Tabelle 1. Vorteile des kreativen Alterns (Ž.Navikienė, 2022)

Die Beteiligung an der Kunst schafft Wege zu gesundem Altern²². Kreatives Altern²³ kombiniert auf unterschiedliche Weise Fachwissen und Praktiken aus den Bereichen Kunst, Geisteswissenschaften, Bildung, Gesundheit und Alterung. Angesichts des interdisziplinären Charakters haben staatliche Kunstagenturen viele Möglichkeiten, Aktivitäten im Bereich des kreativen Alterns zu ermöglichen.

Die Menschen haben unterschiedliche Geschmäcker und kulturelle Bezugspunkte, aber sie alle profitieren davon, ihre kreativen Fähigkeiten zu nutzen, und sie haben Spaß dabei.

Die zunehmende Langlebigkeit²⁴ ist nur ein Teil der biologisch-demografischen Veränderungen, die das soziale und wirtschaftliche Leben beeinflussen. Kreatives Altern ist "die Praxis, ältere Erwachsene (55+) in partizipative, professionell durchgeführte Kunstprogramme einzubinden, deren Schwerpunkt auf sozialem Engagement und der Beherrschung von Fähigkeiten liegt. Es soll Möglichkeiten für sinnvolle kreative Ausdrucksformen durch visuelle, literarische und darstellende Kunstworkshops bieten. Angesichts der Tatsache, dass wir alle älter werden, ist es nicht verwunderlich, dass das kreative Altern zu einer wichtigen Kraft geworden ist, mit der man rechnen muss.

Soziale Teilhabe und Freiwilligenarbeit sind wichtig für aktives Altern (Tabelle Nr. 2) Die Einbindung in Freiwilligenarbeit konzentriert sich auf die Nutzung von Kunst für mögliche Aktivitäten im Alter (Theater, Musik, Tanz, Malerei usw.).

AKTIVES ALTERN		
Soziale Teilhabe und Freiwilligenarbeit	Theater	Poesie, Literatur,
	Musik	Chöre, Gesang, Geschichtenerzählen
	Tanz	Ausdruck
	Malerei	Bildende Kunst

Tabelle 2. Mögliche Aktivitäten des kreativen Alterns (Ž.Navikienė, 2022)

²² <https://www.nia.nih.gov/news/participating-arts-creates-paths-healthy-aging>

²³ <https://nasaa-arts.org/wp-content/uploads/2019/03/creative-aging-strategy-sampler.pdf>

²⁴ <https://www.psychologytoday.com/us/blog/boomers-30/201709/creative-aging>

"Reminiscence Arts"²⁵ ist der einzigartige Ansatz von Age Exchange für kreatives Arbeiten. Einfach gesagt, ist es die kreative Erforschung von Erinnerungen

- Die Erforschung der lebendigen Erinnerung und der gemeinsamen Lebenserfahrungen durch die Kunst
- Erschließung der Vergangenheit durch Geschichten und Gedächtnisstützen aus unserem Archiv historischer Objekte
- Brücken zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft schlagen, was sich unmittelbar auf Gesundheit und Wohlbefinden auswirkt

Wir erwecken unsere Geschichten und Erfahrungen, unser gemeinsames Erbe oder auch die Geschichte unserer gemeinsamen Räume zum Leben. Deshalb kann unsere Arbeit eine lineare Erzählung sein oder, wenn wir mit Menschen mit Gedächtnisschwierigkeiten arbeiten, eine Erinnerung, die durch eine Handlung wieder ins Gedächtnis gerufen wird.

Der Geruch von Chanel auf dem Schminktisch Ihrer Mutter, das Gefühl von Wollsocken an einem kalten Tag - das ist wie Fahrradfahren, das man nie vergisst.

Reminiscence Arts ist die Praxis und Erforschung gelebter Erfahrung durch die Kunst

Reminiszenz-Kunst kann narrativ, linear, durch verkörperte Erinnerung und als Sinnesgedächtnis erlebt werden. Wenn sie wirksam ist, hat sie Resonanz und Wert, wenn der Fokus auf der Erforschung vergangener Lebenserfahrungen liegt, um Beziehungen, Lernen, Pflege und Kreativität in der Gegenwart zu beeinflussen.

Im Mittelpunkt von Reminiscence Arts steht die Befähigung des Einzelnen, seine Erinnerungen mit Hilfe einer Reihe von künstlerischen Mitteln zu teilen und kreativ und positiv mit anderen zu interagieren.

Reminiscence Arts ist kultur- und generationsübergreifend relevant. Sie wird von Fachleuten mit multidisziplinärem künstlerischem Hintergrund praktiziert, die durch eine gezielte Ausbildung in Reminiszenz, Ethik und Aktivität ihr Potenzial bereichern, ältere Menschen zu stärken, indem sie Verbindungen zu gelebten Erfahrungen herstellen.

Sie ist sehr effektiv in der Arbeit mit gefährdeten älteren Menschen, insbesondere mit älteren Menschen mit Demenz. In diesen Pflege- und Gemeinschaftseinrichtungen arbeiten die Fachkräfte mit einem sehr personenzentrierten und einfühlsamen Fokus. Erinnerungen werden organisch durch eine breite Palette von Stimuli erforscht, indem die Fachkräfte den Auslöser finden, der es dem Teilnehmer ermöglicht, sich zu engagieren, zu kommunizieren und etwas zu schaffen. Dies kann durch die Förderung von Sinneserinnerungen, Geruch, Berührung, Geschmack oder Musik geschehen, oder - was am effektivsten ist, wenn Sprache und formales Gedächtnis verloren scheinen - durch das verkörperte Gedächtnis. Es wird untersucht, wie eine Arbeitsbewegung, eine Hausarbeit, ein Tanz wieder mit der Gegenwart verbunden und genossen werden kann. In diesem Arbeitsbereich wird Reminiscence Arts sehr geschätzt, da sie die Lebensgeschichte einer Person nutzt, um Lebensqualität und Wohlbefinden in der Gegenwart zu beeinflussen.

Reminiscence Arts wird eingesetzt, um das Pflegepersonal zu schulen und ihm relevante Fähigkeiten zu vermitteln, die es ihm ermöglichen, die Lebensgeschichte von Bewohnern oder Patienten zu nutzen und sinnvolle, personenzentrierte Aktivitäten anzubieten. Auf diese Weise wird Reminiszenz

²⁵ <https://www.age-exchange.org.uk/who-we-are/what-is-reminiscence-arts/>

nicht nur genutzt, um das Langzeitgedächtnis zu erreichen, sondern auch, um das Wissen über die Lebensgeschichte einer Person zu nutzen, um die Qualität der täglichen Pflege zu beeinflussen".

Kreative Formen des Alterns

Die Formen und Methoden des kreativen Alterns können unterschiedlich sein, und es gibt viele Möglichkeiten, wie kreatives Altern umgesetzt werden kann. Das Engagement und die Beteiligung älterer Menschen sollte ein wichtiger Faktor für NGOs, Gemeinden und öffentliche Organisationen sein, die für kulturelle und kreative Aktivitäten verantwortlich sind. In Tabelle 3 wurden verschiedene Formen des kreativen Alterns (therapeutische Kunst, gemeinschaftsbasierte Kunst, expressive Kunst, Erinnerungskunst, performative Kunst, vitality art program model) zusammengestellt. Die teilnehmenden²⁶ Organisationen erweiterten ihre Kapazitäten - einschließlich Wissen, Fähigkeiten, Strukturen und Netzwerke - um Vitality Arts Programme zu planen, umzusetzen, zu evaluieren und aufrechtzuerhalten. Viele veränderten ihre Identität, indem sie bekannter wurden, weil sie partizipatorisches Kunstlernen für ältere Erwachsene anbieten. Einige berichteten, dass sie das Wachstum und den Enthusiasmus ihrer Vitality Arts-Teilnehmer beobachten konnten, was ihre Mitarbeiter motivierte und ihr Sendungsbewusstsein stärkte. Nach Abschluss der zweijährigen von Aroha finanzierten Programme gaben 27 der 28 Organisationen an, dass sie weiterhin Vitality Arts Programme anbieten wollen. Diese Programme und ihre öffentlichen Abschlussveranstaltungen schienen eine gewisse Auswirkung auf die Einstellung der Gemeinschaft gegenüber älteren Erwachsenen zu haben: Mehr als zwei Drittel der Befragten, die an der Abschlussveranstaltung teilnahmen, stimmten zu, dass die Veranstaltung ihre Sicht auf die Fähigkeiten älterer Menschen erweitert hat. Dies galt insbesondere für die unter 55-Jährigen, von denen 79 % dieser Aussage zustimmten.

Kreative Formen des Alterns	Beschreibung
Therapeutische Kunst	kognitive und Verhaltensstörungen, einschließlich Sucht, psychische Erkrankungen und insbesondere Demenzkrankheiten
Gemeinschaftsbasierte Kunst	Ermutigung von Organisationen, die ältere Erwachsene betreuen, Programme zur kulturellen Bildung zu entwickeln
Modell des Vitality Arts Programms	Demonstration der Stärke und Wirkung von Programmen für kreatives Altern vor einem nationalen Publikum. Ermutigung von Kunst- und Kultureinrichtungen zur Entwicklung von partizipativen Kunstbildungsprogrammen für ältere Erwachsene.
Expressive Künste	eine Verbindung zum sozialen Engagement herstellen
Reminiscence Arts	Lebenserfahrung und Erinnerungen
Performative Kunst	eine Kunstform, die visuelle Kunst mit dramatischer Performance verbindet

Tabelle 3. Kreative Formen des Alterns (Ž.Navikienė, 2022)

²⁶ <https://bbe.037.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/06/SVA-MN-final-report-final-DS.pdf>

"Therapeutische Kunsterfahrungen²⁷ können dem Leben älterer Menschen auf unterstützende, nicht bedrohliche Weise Sinn und Zweck verleihen. Die neurologische Forschung zeigt, dass Kunst die kognitiven Funktionen verbessern kann, indem sie sowohl neue Nervenbahnen als auch dickere, stärkere Dendriten erzeugt". Kunsttherapie²⁸ - "ist ein integrativer Beruf im Bereich der psychischen Gesundheit und der Humandienstleistungen, der das Leben von Einzelpersonen, Familien



und Gemeinschaften durch aktives künstlerisches Schaffen, kreative Prozesse, angewandte psychologische Theorie und menschliche Erfahrung innerhalb einer psychotherapeutischen Beziehung bereichert. Kunsttherapie, die von einem professionellen Kunsttherapeuten geleitet wird, unterstützt wirksam persönliche und beziehungsbezogene Behandlungsziele sowie Anliegen der Gemeinschaft. Kunsttherapie wird eingesetzt, um die kognitiven und sensomotorischen Funktionen zu verbessern, das Selbstwertgefühl und die Selbstwahrnehmung zu stärken, die emotionale Belastbarkeit zu kultivieren, die Einsicht zu fördern, die sozialen Fähigkeiten zu verbessern, Konflikte und Ängste zu verringern und zu lösen und den gesellschaftlichen und ökologischen Wandel voranzutreiben.

"Die Kunsttherapie²⁹ ist ausführlich untersucht worden und hilft nachweislich bei zahlreichen kognitiven und verhaltensbezogenen Erkrankungen, einschließlich Sucht, Geisteskrankheiten und insbesondere Demenzerkrankungen. Es hat sich gezeigt, dass die Aktivitäten des Ausmalens, Zeichnens und Malens für den Einzelnen eine sinnvolle Stimulation darstellen, die das Selbstwertgefühl verbessert und infolgedessen die soziale Interaktion fördert.<...> Die Ausdruckskünste bieten eine Plattform, auf der sich ältere Menschen individuell entfalten können. Das macht nur Sinn, wenn man über die Natur des Menschen von Geburt an nachdenkt. Wir streben ständig danach, etwas zu meistern, von unseren ersten Schritten über unsere Ausbildung bis hin zu unserer Karriere, der Kindererziehung und dem Ruhestand. Wenn es nichts mehr gibt, wonach wir streben oder worauf wir uns freuen können, neigen die Menschen zum Niedergang. Etwas zu schaffen, verlangsamt diesen Niedergang. Ein weiterer Aspekt der Ausdruckskünste, der sie zu einer praktikablen nicht-pharmazeutischen Option macht, ist neben der individuellen Beherrschung die Möglichkeit des sozialen Engagements mit anderen. Es gibt viele Forschungsergebnisse, die das Wesen der Demenz und die Notwendigkeit einer Erweiterung der Demenzpflege untersuchen. Es wird zunehmend versucht, die Lebensqualität als eine individuelle Erfahrung zu betrachten und nicht als eine allgemeine Behandlung einer Krankheit. Die soziale Interaktion mit anderen und die expressive Kunsttherapie verdeutlichen diesen Punkt auf höchst relevante Weise".

Die Lebensreise bringt uns in verschiedene Lebensabschnitte. Die Programme von Vitality Arts³⁰ haben sich als äußerst effektiv erwiesen, wenn es darum geht, älteren Erwachsenen zu helfen, sich künstlerisch, geistig und sozial weiterzuentwickeln. Das Programmmodell, das diese hervorragenden

²⁷

https://www.todaysgeriatricmedicine.com/news/ex_082809_03.shtml#:~:text=Therapeutische%20Kunsterfahrungen%20können%20Bahnen%20und%20dickere%2C%20Dendriten%20liefern.

²⁸ <https://arttherapy.org/about-art-therapy/>

²⁹ <https://www.seniorsmatter.com/expressive-arts-for-the-elderly/2491906/>

³⁰ <https://bbe.037.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/06/SVA-MN-final-report-final-DS.pdf>

Ergebnisse liefert, wird von Lifetime Arts unterrichtet und hat folgende Hauptmerkmale: - Sequentielles Lernprogramm - Unterrichtet von einem professionellen Künstler, der auf die Arbeit mit dieser Altersgruppe vorbereitet ist - Gezieltes soziales Engagement sowie künstlerische Entwicklung - Mindestens 8 Sitzungen von mindestens 90 Minuten, mit öffentlicher Abschlussveranstaltung Wichtige sekundäre Merkmale sind: hochwertige Materialien und Ausstattung (z. B. Material und Ausrüstung für bildende und textile Kunst sowie Musikinstrumente); geeignete Räumlichkeiten für das Lernen und die Abschlussveranstaltungen, die gegebenenfalls auf die körperlichen Einschränkungen der teilnehmenden älteren Erwachsenen zugeschnitten sind; und das Angebot ist kostenlos oder zu einem erschwinglichen Preis für das Spektrum der lokalen älteren Erwachsenen. Kunstprogramme sind wichtig, um älteren Erwachsenen zu helfen, dynamische Mitglieder der Gesellschaft und ein wichtiger Teil ihrer Gemeinschaften zu bleiben. Gemeinschaftliche Kunstprogramme bieten auch jüngeren Generationen positive Vorbilder, die ein starkes Gefühl für Sinn und Zweck vermitteln. Kreatives Altern ist auf lokaler und nationaler Ebene eine gute Sache für alle. Generationsübergreifende Aktivitäten finden in städtischen, vorstädtischen und ländlichen Gemeinden in einer Vielzahl von Einrichtungen wie Gemeindezentren, Seniorenzentren, betreutes Wohnen, Tagesstätten für Erwachsene, Kunsteinrichtungen und Bibliotheken statt.

In dem Buch³¹ *"Applied Theatre: Creative Ageing"* wird definiert, dass Theater "auf die Bedürfnisse älterer Erwachsener eingeht, um Ergebnisse wie Wohlbefinden und soziale Integration zu fördern". In dem Buch wird erörtert, wie angewandte Theaterpraktiken uns dabei helfen können, dies in einer Weise zu tun, die sowohl positiv als auch integrativ ist.

Darstellende Kunst. Die Niederlande verfügen über eine Fülle großartiger Kunstorganisationen in allen Disziplinen, zum Beispiel das Concertgebouw und das Nederlands Dans Theater. Besonders bekannt ist die Stärke der Niederlande in der bildenden Kunst, vom Goldenen Zeitalter Rembrandts über van Gogh und Mondrian bis hin zur heutigen digitalen Spitzenkunst, die in einer Reihe berühmter Museen wie dem Rijksmuseum sowie in Museen und Galerien im ganzen Land zu sehen ist.³²

Es ist bekannt, dass soziale Ressourcen wie familiäre Bindungen und das Vorhandensein von Nachbarn einen tiefgreifenden Einfluss auf die Entwicklung des sozialen Wohlbefindens im späteren Leben haben. Ältere Erwachsene bewerten soziale Bindungen als eine der wichtigsten Determinanten für ein erfolgreiches Älterwerden. Selbstmanagementfähigkeiten, die verhaltensmäßigen und kognitiven Fähigkeiten zur Aufrechterhaltung des Wohlbefindens im späteren Leben, sind funktional für die Erfüllung grundlegender sozialer Bedürfnisse, nämlich Status, Verhaltensbestätigung und Zuneigung. Die Stärkung der zentralen Selbstmanagementfähigkeiten für das Wohlbefinden kann dazu beitragen, altersbedingte soziale Probleme bei älteren Erwachsenen zu verhindern³³.

Der Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) wie Computern, Tablets oder Mobiltelefonen wird mit größerer Lebenszufriedenheit, weniger Depressionen und weniger Einsamkeitsgefühlen in Verbindung gebracht. Bis heute hat die Mehrheit der älteren Erwachsenen in den Niederlanden Zugang zu internetbasierten Kommunikationsdiensten erhalten. Obwohl die digitale Beteiligung nicht alle Arten von persönlichen Aktivitäten ersetzen kann, kann das Internet ein nützliches Instrument zur Unterstützung der Selbstmanagementfähigkeiten sein, wenn die

³¹ <https://www.abebooks.com/9781474233828/Applied-Theatre-Creative-Ageing-Sheila-1474233821/plp>

³² Cutler D. Niederländische Altmeister und Mätressen. Kreatives Älterwerden in den Niederlanden. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

³³ Scheffer, M.M., Menting, J. & Boeije, H.R. Self-management of social well-being in a cross-sectional study among community-dwelling older adults: Der Mehrwert der digitalen Beteiligung. *BMC Geriatr* **21**, 539 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12877-021-02482-6> <https://bmccgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12877-021-02482-6>

sozialen Ressourcen abnehmen. Über den Zusammenhang zwischen digitaler Beteiligung zu sozialen Zwecken und den Fähigkeiten der Menschen zum Selbstmanagement ist wenig bekannt. Daher untersuchte diese Querschnittsstudie den Zusammenhang zwischen Selbstmanagement-Fähigkeiten und sozialer Internetnutzung, wie z. B. dem Besuch von Social-Networking-Sites und digitalen Anrufen, bei in der Gemeinschaft lebenden älteren Erwachsenen³⁴.

Kulturelle Teilhabe. [Toepoel](#) V. (2011) kommt zu dem Schluss³⁵, dass "ältere Menschen weniger häufig an sozialen Zusammenkünften teilnehmen und weniger enge Kontakte haben als die erwachsene Bevölkerung im Allgemeinen. Außerdem empfinden sie häufiger ein Gefühl der Einsamkeit. Im Gegensatz dazu fühlen sich ältere niederländische Erwachsene sozial besser integriert, was darauf hindeutet, dass Gefühle von sozialer Integration und Einsamkeit unabhängig voneinander sind. Ältere Erwachsene nehmen häufiger an anspruchsvollen Aktivitäten teil als die erwachsene Bevölkerung insgesamt. Diese Studie zeigt jedoch, dass auch weniger anspruchsvolle oder nicht diskriminierende Verhaltensweisen die soziale Integration und die Lebenszufriedenheit erhöhen können. Folglich kann es sinnvoll sein, ältere Menschen zur häufigen Teilnahme an anspruchsvollen Aktivitäten wie populären Musikveranstaltungen, Kabarett und Kino anzuregen. Öffentliche Entscheidungsträger können daher in Erwägung ziehen, den Schwerpunkt von anspruchsvollen auf weniger anspruchsvolle Aktivitäten zu verlagern, um auf die sozialen Herausforderungen im Zusammenhang mit dem Alter zu reagieren".

Mieras M. analysiert die kulturelle Teilhabe³⁶ als einen wichtigen Teil des Lebens. "Eine Reihe solider wissenschaftlicher Studien ist sich einig über den Einfluss der aktiven Teilnahme an Tanz, Theater, Musik und bildender Kunst. Positive Auswirkungen ergeben sich aus der pluralistischen Stimulation durch künstlerische Aktivitäten und der Faszination, die Kunst auslösen kann. Faszination regt die Aufmerksamkeit und Lernprozesse im Gehirn an. Kunstprogramme sind am effektivsten, wenn die Teilnehmer etwas tun, das ihnen persönlich gefällt. Jemand, der Drama, Komödie, Kabarett oder Tanz mag, wird am meisten von dieser speziellen Aktivität profitieren.[43] Die größte Wirkung wird erzielt, wenn Kunstprogramme den Ehrgeiz haben, zu lernen und Grenzen zu überschreiten, und wenn sie von professionellen Kunst-, Theater-, Musik- und Tanzlehrern unterrichtet werden. Die Aufmerksamkeit sollte sich auf den künstlerischen Wert und nicht auf technische Hindernisse richten. Der soziale Kontext der kulturellen Aktivitäten ist ebenfalls wichtig. Der Zusammenhalt der wöchentlichen Gruppenaktivitäten kann die Einsamkeit verringern oder sogar beseitigen. Einsamkeit hat einen starken negativen Einfluss auf Körper und Geist". Ruut Veenhoven³⁷ kommt zu dem Schluss, dass kulturelle Teilhabe zu Glück führt.

Das Nationale Wissensinstitut für kulturelle Bildung und Amateurkunst³⁸ in den Niederlanden setzt sich dafür ein, der kulturellen Bildung, der kulturellen Teilhabe und der Zugänglichkeit von Kultur mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Musikvereine, Chöre, Mal-, Foto- und Filmclubs, Theater- und Tanzvereine sind eine wichtige Einrichtung für einen großen Teil der Kunstausübenden in den Niederlanden. Die meisten Vereine³⁹ haben Mitglieder im Alter von 50 bis 64 Jahren (88 % der Vereine) und 65 bis 80 Jahren (85 %). Diese Altersgruppen haben auch den größten

³⁴ <https://bmccgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12877-021-02482-6>

[Toepoel](#)

[International Journal on Disability and Human Development](#)

DOI:[10.1515/ijdh.2011.027](https://doi.org/10.1515/ijdh.2011.027)

³⁶ Älter, kulturell aktiv und lebensfroh: Wie die Teilnahme am kulturellen Leben zu Gesundheit, Wohlbefinden und Unabhängigkeit beiträgt. In opdracht van: [Fonds voor Cultuurparticipatie](#).

³⁷ Veenhoven, R. Gesundes Glück: Auswirkungen von Glück auf die körperliche Gesundheit und die Folgen für die Gesundheitsvorsorge. *Journal of Happiness Studies* 9, 449-469 (2008)

³⁸ <https://www.lkca.nl/kennis/>

³⁹ <https://www.lkca.nl/wp-content/uploads/2021/09/210916-VERENIGINGSMONITOR2021-DT.pdf>

durchschnittlichen Anteil an der Mitgliedschaft. 14 % haben Mitglieder im Alter von 11 Jahren oder jünger und 22 % im Alter von 12 bis 19 Jahren, wobei es sich eigentlich nur um Musik-, Tanz- und Theaterverbände handelt.

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin, 2021 betonen, dass "digitale Technologien eine wesentliche Rolle bei der Verbesserung der Lebensqualität und Unabhängigkeit älterer Menschen spielen". In den letzten Jahrzehnten hat die Nutzung digitaler Technologien in der älteren Bevölkerung exponentiell zugenommen, sowohl im Alltag als auch in der Pflege (Gesundheits- und Sozialfürsorge⁴⁰) [19,20]. Auch das digitale Engagement⁴¹ für die Gesundheitsförderung und soziale Unterstützung durch Gesundheitsinformationen nimmt zu. Außerdem ist die altersbedingte Abnahme des Seh- und Hörvermögens, der kognitiven Fähigkeiten und der Geschicklichkeit auch auf die eingeschränkte Nutzung digitaler Technologien zurückzuführen.

Digitales Engagement im Alter

Das digitale Engagement nach zwei Jahren Pandemie Covid19 zeigte, dass die digitalen Fähigkeiten und die Nutzung von Informationstechnologien zunahmen. Digitales Engagement ist wichtig für gefährdete Gruppen (vor allem für nicht gebürtige Digitalnutzer, die geboren wurden, als Computer und Internet noch nicht in Gebrauch waren).

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin (2021) "schlagen vor, den aktuellen Wissensstand über das digitale Engagement älterer Menschen in den verschiedenen Phasen des digitalen Engagements (Nichtnutzung, anfängliche Annahme und anhaltendes Engagement) zu verstehen. Dies wird es erleichtern, die digitale Ungleichheit zu verringern und dabei neue Erkenntnisse zu gewinnen, um das Wohlbefinden älterer Menschen zu fördern. Es wird auch dazu beitragen, potenzielle Alternativen für ältere Menschen aufzuzeigen, die die digitale Technologie nicht nutzen". Heutzutage sind kulturelle Unterhaltungsangebote auf verschiedenen digitalen Plattformen zu finden, auf sozialen Plattformen, die frei zugänglich sind.

Dimensionen des digitalen Engagements

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst und Kathleen Galvin (2021) definieren das digitale Engagement älterer Menschen und deren Nicht-Engagement (Abbildung 1). Im Folgenden wird ein dreistufiger Ansatz aufgezeigt, der die technologische Nichtnutzung, die anfängliche Annahme oder Akzeptanz und das anhaltende digitale Engagement umfasst.

⁴⁰ Altern an Ort und Stelle *Technologie in unserem heutigen Leben und wie sie sich verändert hat*. 2019. <https://www.aginginplace.org/technology-in-our-life-today-and-how-it-has-changed/>

⁴¹ Vaportzis E, Clausen Maria Giatsi, Gow AJ. Die Wahrnehmung der Technologie durch ältere Erwachsene und Barrieren bei der Interaktion mit Tablet-Computern: eine Fokusgruppenstudie. *Front Psychol*. 2017 Oct 04;8:1687. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687. [[PMC free article](#)] [[PubMed](#)] [[CrossRef](#)] [[CrossRef](#)] [[Google Scholar](#)]

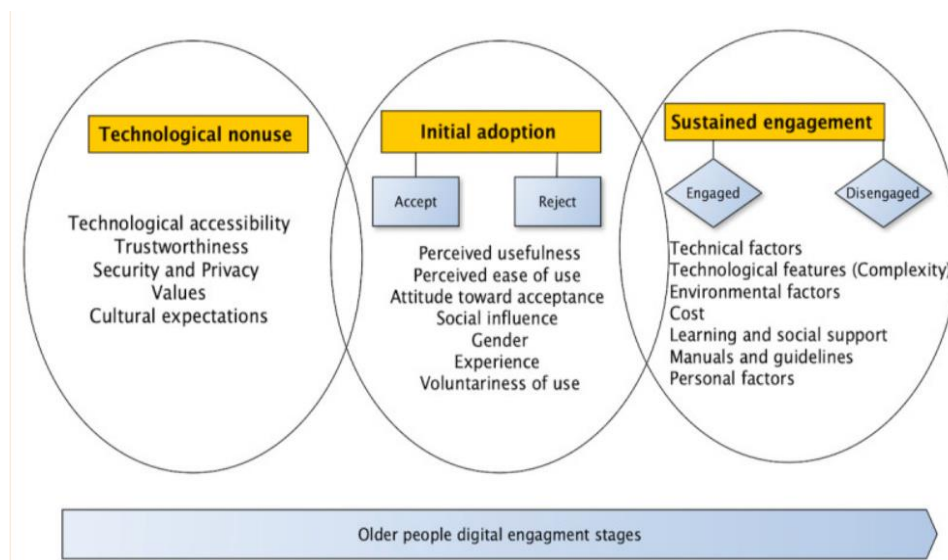


Abbildung 1. Dimensionen und Phasen des digitalen Engagements älterer Menschen im späteren Lebensalter⁴² (Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin, 2021)

Alle genannten Kategorien (technologische Zugänglichkeit, Vertrauenswürdigkeit, Werte, kulturelle Erwartungen, wahrgenommene Nützlichkeit, technische Faktoren usw.) sind wichtig für die Schaffung von Inhalten für ältere Menschen, die digital in kreative Aktivitäten eingebunden werden sollen.

Zusammenfassung

- Kreatives Altern durch die Künste (Musik, Theater, Tanz, Malerei usw.) ist ein wichtiger Prozess, um das Leben in der wohlverdienten Freizeit zu genießen. Die Hauptidee des Konzepts des kreativen Alterns ist die Verbesserung des Lebens älterer Erwachsener. Für eine erfolgreiche Beteiligung an digitalen kreativen Veranstaltungen sollten mehrere wichtige Faktoren (technologische Zugänglichkeit, Vertrauenswürdigkeit, Werte, kulturelle Erwartungen, wahrgenommene Nützlichkeit, technische Faktoren usw.) bei der Erstellung von Inhalten für ältere Menschen berücksichtigt werden, damit diese digital in kreative Aktivitäten eingebunden werden können. Kreatives Altern wirkt sich positiv auf die Gesundheit, das Wohlbefinden und das Glücksempfinden aus und überzeugt von der Bedeutung künstlerischer Aktivitäten.
- Das digitale Engagement nach zwei Jahren der Pandemie Covid19 zeigte, dass die digitalen Fähigkeiten und die Nutzung von Informationstechnologien zunahmen. Digitales Engagement ist wichtig für gefährdete Gruppen (insbesondere für nicht gebürtige digitale Nutzer, die geboren wurden, als Computer und Internet noch nicht in Gebrauch waren).
- Musikvereine, Chöre, Mal-, Foto- und Filmclubs, Theater- und Tanzvereine sind eine wichtige Einrichtung für einen großen Teil der Kunstschaffenden, die mit älteren Menschen arbeiten.
- Die Formen und Methoden des kreativen Alterns können unterschiedlich sein (therapeutische Kunst, gemeinschaftsbasierte Kunst, expressive Kunst, Erinnerungskunst, performative Kunst, Vitalitätskunstprogramm-Modell) und es gibt viele Möglichkeiten, wie kreatives Altern umgesetzt werden kann. Das Engagement und die Beteiligung älterer

⁴² Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin. Ursprünglich veröffentlicht in JMIR Research Protocols (<https://www.researchprotocols.org>), 05.07.2021 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8406116/>

Menschen sollte ein wichtiger Faktor für NGOs, Gemeinden und öffentliche Organisationen sein, die für kulturell-kreative Aktivitäten verantwortlich sind.

Anhänge

Bewährte Verfahren in den Niederlanden

Die niederländische Innovation⁴³, die viel Aufmerksamkeit erregt hat, stammt von der Pflegeheimgruppe Humanitas, die sechs Studenten im Universitätsalter kostenlos in ihrem Pflegeheim in Deventer unterbringt. Jeder Student wohnt in einer Wohneinheit mit 26 älteren Menschen. Als Gegenleistung für Unterkunft und Verpflegung leisten die Studenten mindestens 30 Stunden pro Monat Nachbarschaftshilfe für die Bewohner. Zu ihrem Beitrag gehört auch die Vermittlung von Fähigkeiten wie die Nutzung von sozialen Medien und Skype oder sogar Graffiti-Kunst. Im Allgemeinen scheinen die Studenten eine belebende Wirkung auf die Gemeinschaft zu haben, und sie haben eine andere Beziehung zu den Bewohnern als das Pflegepersonal.

Engagement des Publikums. Das Van Gogh Museum⁴⁴ fördert die Teilnahme älterer Menschen an "kreativen Workshops vor Ort", und das Museum entwickelt auch neue Aktivitäten speziell für die über 70-Jährigen. Im Januar 2018 hat das Museum damit begonnen, spezielle Nachmittage für ältere Besucher zu veranstalten. Das Programm geht auf die spezifischen Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppe ein und unterstützt die Teilnehmer, wo immer es nötig ist. Altersfreundliches Museumsnetzwerk. Das Van Gogh Museum ist bestrebt, sein Wissen und seine Erfahrungen mit anderen Institutionen zu teilen. Das Museum ist ständig auf der Suche nach neuen, innovativen Möglichkeiten, ältere Menschen zu aktivieren. Anfang 2018 wurde ein Expertentreffen organisiert, um den Wissensaustausch in diesem Bereich zu starten. In den kommenden Jahren wird das Museum auf die Schaffung eines altersfreundlichen Museumsnetzwerks hinarbeiten: ein Netzwerk von gleichgesinnten Museen, die sich dafür einsetzen, ihre Einrichtungen für ältere Menschen zugänglich zu machen".

Die niederländischen⁴⁵ Gemeinden Den Haag und Zoetermeer und die Frage, ob sich Altersdiskriminierung explizit oder implizit manifestiert oder nicht. Eine qualitative Fotoproduktionsstudie auf der Grundlage der Checkliste der wesentlichen Merkmale altersfreundlicher Städte wurde in fünf Stadtvierteln durchgeführt. Beide Gemeinden weisen eine große Anzahl von visuellen altersfreundlichen Merkmalen auf, die sich in fünf Bereichen des WHO-Modells manifestieren, nämlich Kommunikation und Information, Wohnen, Verkehr, gemeinschaftliche Unterstützung und Gesundheitsdienste sowie Außenbereiche und Gebäude. Im Bereich Kommunikation und Information sind sowohl positive als auch negative Altersstereotypen zu beobachten, insbesondere die Darstellung von Menschen im dritten Lebensalter als Gewinner. Gleichzeitig sind ältere Menschen und altersfreundliche Merkmale in den Stadtbildern beider Gemeinden sehr gut sichtbar, was ein positiver Ausdruck des demografischen Wandels ist.

<...>Die Gemeinden Den Haag und Zoetermeer haben eine Vielzahl von altersfreundlichen Merkmalen in ihre jeweiligen Stadtviertel integriert, um ihre Gesellschaft für ältere Menschen integrativer zu gestalten. Die Stadt Den Haag ist Mitglied des Konsortiums des WHO-Leitfadens für altersfreundliche Städte (Global Age-Friendly Cities Guide). In beiden Städten gibt es zahlreiche visuelle Merkmale, die sowohl förderlich als auch hinderlich sind und in den Straßen der beiden Städte beobachtet werden können. Diese Merkmale kommen insbesondere in fünf Bereichen des

⁴³ Cutler D. Niederländische Altmeister und Mätressen. Kreatives Älterwerden in den Niederlanden. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

⁴⁴ <https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/age-friendly-van-gogh-museum>

⁴⁵ <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216>

Modells der Globalen Altersfreundlichen Städte zum Ausdruck, nämlich Kommunikation und Information, Wohnen, Verkehr, gemeinschaftliche Unterstützung und Gesundheitsdienste sowie Außenbereiche und Gebäude. Sowohl die Kommunen als auch die Unternehmer (Geschäfte) haben große Anstrengungen unternommen, um die Städte für alle Altersgruppen zugänglich zu machen, und es wird eine große Anzahl von Dienstleistungen und Aktivitäten für ältere Menschen angeboten. Künftige Forschungsarbeiten sollten sich mit den Lösungen befassen, die Unternehmer anbieten, um ihre Geschäfte altersfreundlicher zu gestalten. Altersstereotypen, sowohl positive als auch negative, sind im Bereich Kommunikation und Information zu beobachten, insbesondere bei der Darstellung von Menschen dritten Alters als Gewinner. Gleichzeitig sind ältere Menschen im Stadtbild beider Gemeinden sehr präsent, und es ist ein Ausdruck des demografischen Wandels, dass in unseren Gesellschaften Schilder und Werbung auftauchen, die sich an ältere Menschen richten. Andere Städte in den Niederlanden könnten die Ergebnisse dieser Studie nutzen, um ihre eigenen Städte altersfreundlicher zu gestalten, indem sie beispielsweise nach bewährten Praktiken suchen, die sie in ihre eigene Stadtplanung oder die Gestaltung öffentlicher Dienstleistungen einfließen lassen können, wie z. B. die Verfügbarkeit von Parkplätzen für Motorroller, da derartige Muster im ganzen Land sehr ähnlich sind. Städte im Ausland könnten davon profitieren, wenn sie die bewährten Verfahren zur Kenntnis nehmen und versuchen, diese Erkenntnisse auf den lokalen städtischen Kontext und das Niveau des Dienstleistungsangebots zu übertragen⁴⁶.

Leistungsstarke⁴⁷ Mittel, um ältere Erwachsene aus allen Teilen der Gesellschaft einzubinden und ihre Lebensqualität zu verbessern, sind Ausflüge, die ein Beweis für die wachsende landesweite Erkenntnis sind, dass kulturelle Aktivitäten wie Kunst, Theater, Musik und Tanz mehr sind als nur angenehme Ablenkung für einen elitären Teil der Bevölkerung. Sie sind ein.

Die wenigen Dutzend Senioren, die an diesem Tag im Cobra-Museum sind, gehören zu Museum Plus Bus, einer in Amsterdam ansässigen Organisation, die kostenlose Führungen für ältere Erwachsene in 14 Museen in den Niederlanden organisiert - von bekannten Einrichtungen wie dem Rijksmuseum und dem Van-Gogh-Museum bis hin zu weniger bekannten Kleinodien wie Kröller-Müller und Cobra. In den letzten zehn Jahren ist es Museum Plus Bus gelungen, Tausenden von niederländischen Senioren den Zugang zu Kunst und Kultur zu ermöglichen. Mit ihren zwei großen Reisebussen bringen sie Gruppen etwa 300 Mal pro Jahr zu und von den Museen.

Eine Fülle von Programmen und Initiativen wie Plus Bus entwickeln innovative Wege, um die Vorteile der Kunst auf die schnell ergrauende Bevölkerung der Niederlande auszuweiten. Das ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass dieses Land ein reiches künstlerisches Erbe (Rembrandt, Vermeer und Van Gogh, um nur einige niederländische Ikonen zu nennen) und ein beeindruckendes Netz von Kunstorganisationen besitzt. Die Niederlande weisen die vierthöchste Kulturbeteiligung in Europa auf: 58 Prozent der Bürger nehmen aktiv an kulturellen Aktivitäten teil. Museum Plus Bus wird vollständig von der BankGiro Loterij finanziert, einer nationalen Lotterie, die sich der Unterstützung von Kunstprojekten verschrieben hat. Wenn es einen Hinweis auf die große Wertschätzung von Kunst und Kultur in diesem Land gibt, dann ist es dieser: Stellen Sie sich vor, Sie kaufen ein Lotterielos und die Hälfte des Erlöses fließt in die Finanzierung kultureller Aktivitäten. Und da wir in den Niederlanden leben, ist das Ganze natürlich auch wissenschaftlich untermauert. Zahlreiche Studien gründlicher niederländischer Akademiker bestätigen die Theorie, dass sich die Teilnahme an kulturellen Veranstaltungen positiv auf das Wohlbefinden von Menschen jeden Alters auswirkt.

Im Jahr 2013 startete die nationale Initiative "Lang Leve Kunst" mit dem spezifischen Ziel, älteren Erwachsenen einen besseren Zugang zu kulturellen Aktivitäten zu ermöglichen. Durch die Nutzung verschiedener öffentlich-privater Partnerschaften konnte "Lang Leve Kunst" innerhalb von drei

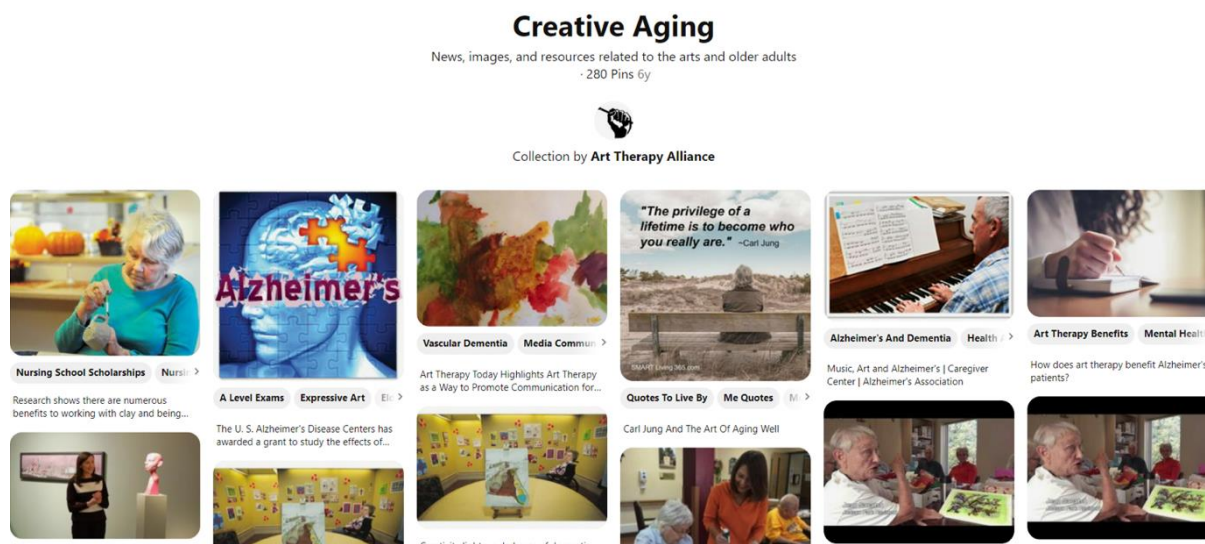
⁴⁶ <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1420326X19857216>

⁴⁷ <https://www.aarpinternational.org/the-journal/past-editions/artful-aging>

Jahren rund 10 Millionen Euro in 950 Kulturprojekte investieren, die etwa 400.000 Senioren erreichten.

Das Programm Long Live Arts wurde 2013 als öffentlich-private Partnerschaft zwischen der Stichting RCOAK, dem Sluyterman van Loo Fund, dem Nationalen Kompetenzzentrum für kulturelle Bildung und Amateurkunst (LKCA), dem VSB Fonds und dem FCP ins Leben gerufen. Es entstand aus einer im Vorjahr veröffentlichten Studie mit dem Titel Kunstbeoefening met ambitie (Kunstausübung mit Ehrgeiz). Darin wurde festgestellt, dass ältere Menschen, die ihre künstlerischen Talente pflegen, gesünder und glücklicher sind. Der niederländische Minister für Bildung, Kultur und Wissenschaft, Jet Bussemaker, der Staatssekretär für Gesundheit, Soziales und Sport, Martin van Rijn, und der Verband der niederländischen Freiwilligenorganisationen unterzeichneten eine Vereinbarung zur Sicherung der politischen Unterstützung. Die Partner von Long Live Arts richteten ein Stipendienprogramm sowie internationale, nationale und regionale Konferenzen ein. Es wurden zwei Berichte veröffentlicht und das daraus resultierende EU-Manifest wurde von 150 europäischen Kulturorganisationen unterzeichnet.⁴⁸


Fotos



⁴⁸Cutler D. Niederländische Altmeister und Mätressen. Kreatives Älterwerden in den Niederlanden. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>


Brisk Walking Arteries And Veins >

How art breaks boundaries of time and memory for people with dementia




Brain Games Dont Understand >

Arts, crafts and socializing keep the brain young




Elderly Activities Aged Care Dan >

Using art to cure old age ills




West Texas Art Museum Stage >

The El Paso Museum of Art and the Alzheimer's Association & West Texas...




Friendship The Past Healing >

Healing At Friendship Village Due To Art Therapy




Creativity lightens darkness of dementia




Creative Arts Therapy Social Enviro >

A breakthrough in co-operation between arts, health and ageing departments will...




Dementia Care Homes Wooden Per >

Why the Arts Are Key to Dementia Care




Diy Projects Nature Living Book >

Art therapy fun!



Urban Graffiti Graffiti Murals St >


Senior Graffiti Artists Shatter Every Aging Stereotype, One Street At A Time



Museum Of Fine Arts Art Museum >


Art Museums Curate Cognitive Experiences for Alzheimer's Patients

Art Therapy Alliance Creative Aging



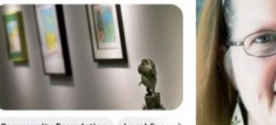
Art Therapy Projects Art Therapy >

Art as a Mechanism of Expression for Individuals with Alzheimers




Play Therapy Art Therapy Benefits >

How Art Therapy Enhances Lives For Dementia Patients



Community Foundation Local Even >

Dementia programs tap into creative outlets

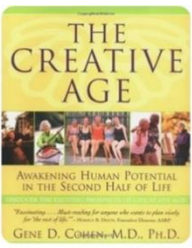


Georgia O Keffe Autumn Inspirati >

THE CREATIVE AGE


Awakening Human Potential in the Second Half of Life

Gene D. Cohen, M.D., Ph.D.




Act Your Age Old Person Never >

The Creative Age: Awakening Human Potential in the Second Half of Life by M...




Wildly Hyperrealistic Drawings Capture The Transformation Of The Aging Face

Art Therapy Alliance Creative Aging




Teaching Money Senior Living >

The Magic of Music Mural Project




Helping The Elderly Helping People >

Researchers are trying to measure the effects of music, art and dance on age...




Spa Reception Health Diet Heal >

Art Therapy: Connections for Alzheimer's Patients: For people w/ Alzheimer's...




What is Creative Aging? - The Creative Aging ...

creativeagingresource.org




Creative Aging Cities: ...

amazon.com




Older and wiser? Creati...

baringfoundation.org.uk




New report aims to inspire and enable older peo...

kci.ac.uk




Creative Aging - The Courtyard

courtyard.org.uk




How the Creative Industries Can Positively L...


criticalgerontology.com



NSW Creative Ageing Framework




THE MID NORTH COAS CREATIVE AGEING




Creative Ageing: The call for projects is op...

banstrategyculturali.com




Could creativity be the secret to ageing well? | H...

hmri.org.au




Creative Ageing and the City: Symposium Re...

entelchartyr.org




Creative Ageing Get A New Website! - The Courtyard

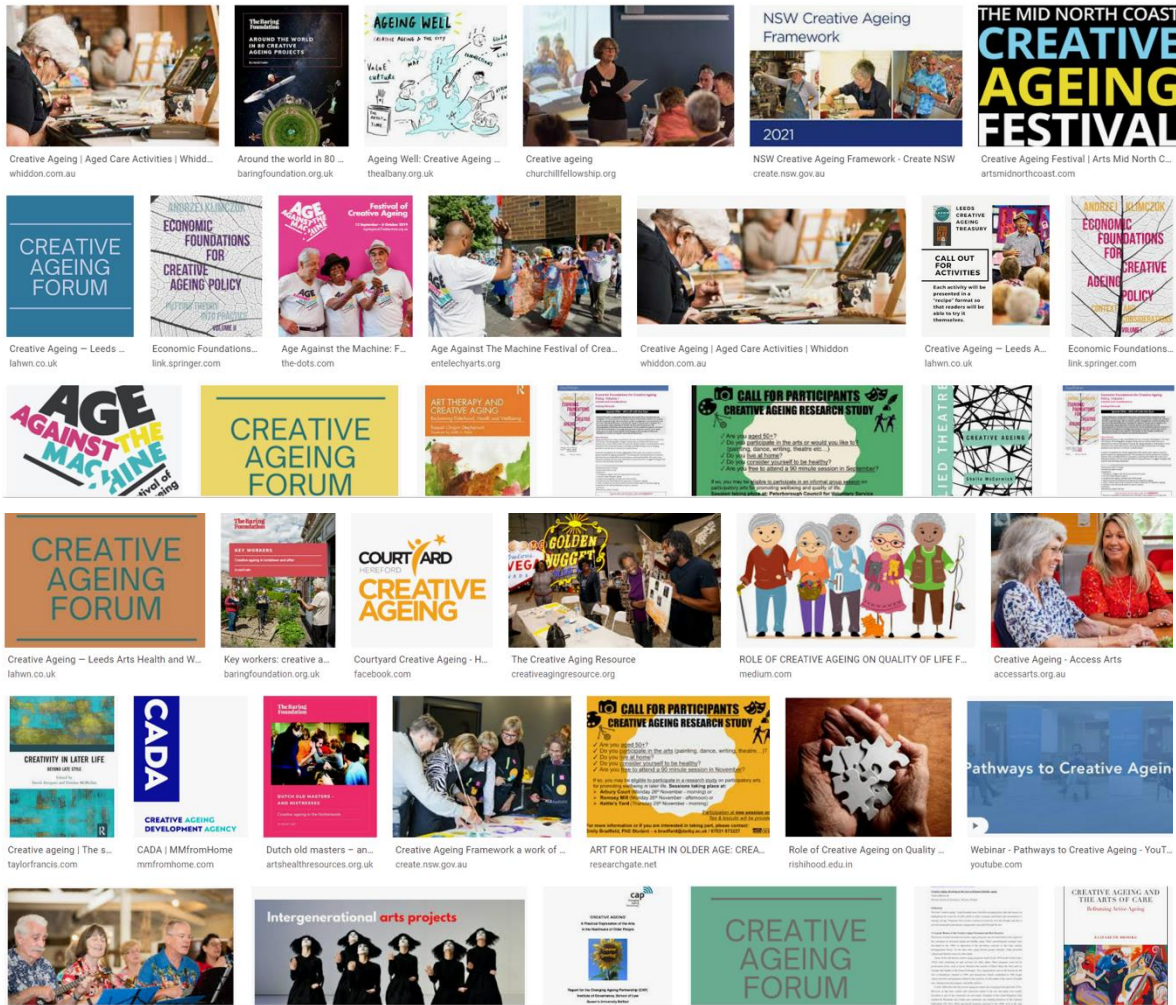
courtyard.org.uk



The Big Chat headlines 2017 Creative Ageing ...

portnews.com.au





Quiz ⁴⁹

- Warum sind Erwachsene nicht so kreativ?

Als Erwachsene habe ich zwei Hindernisse für unsere Fähigkeit, kreativ zu denken, entdeckt: 1) das Bedürfnis, gut auszusehen, und 2) Wissen und Kompetenz. Fachwissen ist der Feind der Kreativität, wie ich oft sage. Je mehr unser Wissen wächst, desto schwieriger wird es für uns, die Dinge anders zu sehen, da wir uns daran gewöhnt haben, auf dieselbe Weise zu denken.

- Wie verändert sich die Kreativität mit dem Alter?

Die kreative Leistung nimmt mit dem Alter nicht zu, zumindest nicht, wenn man sie an der Produktivität oder an wertvollen Beiträgen zu Bereichen wie Wissenschaft und Kunst misst. Bei

⁴⁹ <https://artradarjournal.com/art-education/why-are-old-people-less-artistic/>

dieser Messung nimmt die Leistung mit dem Alter zu, erreicht mit Ende 30 oder Anfang 40 ihren Höhepunkt und geht dann zurück.

- Wie wirkt sich das Alter auf die Kunst aus?

Es wurde festgestellt, dass junge Künstler dazu neigten, ältere Künstler für origineller, reifer, risikobereiter und kenntnisreicher über die Kunstwelt zu halten, während ältere Künstler dazu neigten, jüngere Künstler für inspirierter zu halten.

- Nehmen Intelligenz und Kreativität mit dem Alter ab?

Viele Studien haben gezeigt, dass die fluide Intelligenz älterer Menschen bereits in jungen Jahren abnimmt. Während die kristalline Intelligenz mit zunehmendem Alter aufgrund von Erfahrung und dem Erlernen neuer Fähigkeiten abnimmt, wächst sie mit dem Alter sogar.

- Warum nimmt die Kreativität mit dem Alter ab?

In vielen Fällen haben sie jahrzehntelang uninteressante Arbeit geleistet, bevor sie ihre wahre Berufung entdeckten. Zu den bemerkenswerten Implikationen dieser Ergebnisse gehört, dass sie die Vorstellung, das Altern trage zum Rückgang der Kreativität bei, nicht unterstützen. Da Spätblüher ihren Höhepunkt zu einem Zeitpunkt erreichen, zu dem Frühblüher ihre Blütezeit bereits hinter sich haben, ist es nur logisch, dass sie kreativ begabt sind.

- Nimmt Ihre Vorstellungskraft mit dem Alter ab?

Wenn wir älter werden, kann es sein, dass unsere Vorstellungskraft aufgrund von Gedächtnisschwund nachlässt. Wenn wir älter werden, verlieren wir nicht nur die Erinnerungen, die wir schätzen, sondern auch die Fähigkeit, uns etwas vorzustellen.

- Verlieren die Menschen ihre Kreativität?

In den letzten Jahrzehnten haben Forschungen des Psychologen Dean Keith Simonton ergeben, dass eine gesteigerte Kreativität mit einem raschen Wachstum in der Mitte der 20er Jahre einhergeht, das Ende der 30er bis Anfang der 40er Jahre seinen Höhepunkt erreicht und dann langsam abnimmt.

- Warum verlieren wir mit zunehmendem Alter unsere Vorstellungskraft?

Ein reifer Erwachsener würde dagegen über frühere Erfahrungen und Kenntnisse nachdenken, um einen tragfähigen Plan zu erstellen. Die Ideen sind nicht weniger kreativ, aber nicht so kindlich wie die eines Kindes. Die Vorstellungskraft geht mit der Zeit verloren, wenn man sich mehr Wissen aneignet.

- Warum hören Erwachsene auf, kreativ zu sein?

"Die grundlegenden Fähigkeiten der Menschen werden nicht herausgefordert, was zu einem Rückgang der Kreativität führt. Sie sitzen in langweiligen Jobs oder Situationen fest. Wenn wir als Erwachsene eine Familie ernähren müssen, kann es sein, dass wir Jobs annehmen müssen, die unsere Kreativität stark einschränken.

- In welchem Alter ist ein Mensch am kreativsten?

Für Psychologen, die Kreativität über den gesamten Lebenszyklus hinweg untersuchen, erreichen kreative Bemühungen im Allgemeinen mit Ende 30 oder Anfang 40 ihren Höhepunkt. Sie betrachten Kreativität nicht durch die Linse der individuellen Leistung, sondern eher durch die Linse der kreativen und innovativen Disziplinen.

- Wie wirkt sich das Alter auf die Kreativität aus?

Forscher der UC Berkeley haben herausgefunden, dass die Kreativität im Allgemeinen mit zunehmendem Alter abnimmt, wie Psychologen berichten. In Experimenten wurde festgestellt, dass

Erwachsene weniger kreative Denkprozesse aufweisen als Kinder. Es ist möglich, so kreativ wie Kinder zu sein, wenn wir unsere Tendenzen als Erwachsene verstehen.

- Wie kann die Kunst älteren Menschen helfen?

Der Einsatz kleiner, zielgerichteter Bewegungen beim Gestalten von Kunstwerken kann die Koordination verbessern, was zu einer Verringerung der Schmerzen und sogar zu einer Verbesserung der Immunfunktion führt. Die Konzentration auf die eigenen Schmerzen kann durch Kunst für Senioren gemildert werden. Durch die Konzentration auf den kreativen Prozess können sich die Senioren auf das konzentrieren, was sie am besten können.

- Können Erwachsene kreativ sein?

Laut Experimenten zeigen Erwachsene weniger kreative Denkprozesse als Kinder. Es ist möglich, so kreativ wie Kinder zu sein, wenn wir unsere erwachsenen Tendenzen verstehen.

- Sind Erwachsene weniger kreativ?

Forscher der UC Berkeley haben herausgefunden, dass die Kreativität im Allgemeinen mit zunehmendem Alter abnimmt, wie Psychologen berichten. Laut Experimenten zeigten Erwachsene weniger kreative Denkprozesse als Kinder.

- Ist es in Ordnung, nicht kreativ zu sein?

Leider zeigen unsere Umfragedaten, dass Sie wahrscheinlich nicht kreativ sind, selbst wenn Sie glauben, dass Sie es sind. Doch das ist nicht die einzige schlechte Nachricht: Sie können tatsächlich kreativer werden, wenn Sie eine andere Denkweise annehmen. Jeder kann innovativ sein, wenn er es will. Unternehmer, die den Status quo umstoßen, tun dies bewusst und nicht zufällig.

- Warum sind alte Menschen weniger künstlerisch?

Menschen, die in Situationen gefangen sind, die sich wiederholen oder langweilig sind, haben das Gefühl, dass sie nicht mehr so kreativ sind wie früher. Das Endergebnis des Älterwerdens sind Verantwortlichkeiten, die falsche Notwendigkeit, sich in Routinen einzuschließen, und das Gefühl, weniger kreativ zu sein, alles auf einmal.

- Warum verlieren wir unsere Vorstellungskraft, wenn wir älter werden?

Hinzu kommt, dass mit zunehmendem Alter und zunehmendem Wissen die Wahrnehmung der Welt geerdeter wird und damit die Phantasie schwindet. Die Belastung durch Arbeit, Verantwortung, Familie und Emotionen lässt wenig Raum für freie Zeit oder kreativen Ausdruck.

- Warum sind Erwachsene nicht kreativ?

"Die grundlegenden Fähigkeiten der Menschen werden nicht herausgefordert, was zu einem Rückgang der Kreativität führt. Sie sitzen in langweiligen Jobs oder Situationen fest. Eine Familie ernähren zu müssen, bedeutet oft, dass wir in einem Job festsitzen, der weniger kreativ ist, als wir es gerne hätten.

- Warum denken die Leute, sie seien nicht kreativ?

Sie schieben beiseite. Sie akzeptieren nur das, von dem sie wissen, dass es möglich ist. Menschen, die nicht glauben, dass sie kreativ sind, tun dies, weil sie von dieser Angst heimgesucht werden.

- Warum werden wir mit dem Alter weniger kreativ?

"Die grundlegenden Fähigkeiten der Menschen werden nicht herausgefordert, was zu einem Rückgang der Kreativität führt. Sie stecken in langweiligen Jobs oder Situationen fest. Das Endergebnis des Älterwerdens sind Verantwortlichkeiten, die falsche Notwendigkeit, sich in Routinen einzuschließen, und das Gefühl, weniger kreativ zu sein - alles auf einmal.

- In welchem Alter beginnt die Kreativität?

Kinder im Vorschulalter leben in einer magischen Welt voller Fantasie. Vor dem sechsten Lebensjahr erreichen die kreativen Fähigkeiten der meisten Kinder ihren Höhepunkt. Dann, mit Beginn der formalen Schulbildung und der Entwicklung zur Konformität, nimmt die Kreativität ab.

- Was bedeutet es, nicht kreativ zu sein?

Die folgenden Beispiele sind nicht kreativ. Nichtkreative Menschen können interessante Beobachtungen machen, wenn man sie lässt, auch wenn sie nicht die Fähigkeit oder die Macht haben, etwas zu schaffen.

- Warum verlieren Menschen im Alter an Kreativität?

Wenn wir erwachsen werden, verlieren wir unser kreatives Flair, aber nicht so, wie man es vielleicht erwartet. Es ist wahrscheinlicher, dass wir unsere kreativen Fähigkeiten verlieren, weil wir in kognitive Fallen tappen, als aufgrund des Alterns.

- Wie kann die Kunst älteren Menschen helfen?

Alzheimer- und Demenzpatienten können von der Nutzung kreativer Künste profitieren. Selbst vergessene Erinnerungen an die Kindheit und an alte Zeiten können durch Malen oder Musik wieder zum Vorschein gebracht werden. Darüber hinaus kann es denjenigen, die mit Gedächtnisverlust zu kämpfen haben, Klarheit verschaffen und ihre Fähigkeit verbessern, ihr Bestes zu geben.

Videos

- Kreativität <https://www.youtube.com/watch?v=D4jsGBIp8wY&t=105s>
- Erinnerungskunst https://www.youtube.com/watch?v=dfgyr8_vl0&t=8s

Modul 2: Kreatives Altern und kulturelles Engagement in der Ära von Covid-19

Warum ist es wichtig, dass sich Senioren an kulturellen und kreativen Aktivitäten beteiligen, und wie können wir dies in einer Situation der räumlichen Distanz tun?

Workshop Eins: Die Geschichten im Inneren enträtseln

Das Team des Programms THESPACE BETWEEN US von Chickenshed wird in diesem ersten Workshop seine generationsübergreifenden Praxisinstrumente vorstellen.

"Die SGE ist ein bewährtes, differenziertes Programm. Es bringt Gruppen von Menschen zusammen, um eine Gemeinschaft zu schaffen, zwischenmenschliche Kontakte zu knüpfen und Vertrauen in die relationalen und kreativen Bereiche ihres individuellen und gemeinsamen Lebens zu entwickeln. Seine genaue Form ist reflexiv, formbar und entsteht aus der Zusammenarbeit zwischen Teilnehmern und Moderatoren in einer wirklich teilnehmerzentrierten und teilnehmergesteuerten Weise." Bericht BUPA 2021

Ausgehend von These Hands wird das Team die Teilnehmer durch eine Reihe von kreativen Aufgaben führen, um aus den Erfahrungen im Raum künstlerische Inhalte zu entwickeln.

Art der Tätigkeit

Aktivität der Gruppe

Benötigte Materialien

- Bastelmaterial - Papier, Stifte, Buntstifte, Collagenmaterial
- Aufnahmegeräte - Dave und Tiia stellen sie zur Verfügung
- Große Papierstücke A1

Zielsetzung der Aktivität

Um diese Fragen zu erforschen:

- Wie können wir die Teilnehmer schnell und effektiv kennen lernen?
- Wie können wir in einer Werkstattumgebung schnell menschliche Kontakte knüpfen?
- Wie können wir dies auf eine sinnvolle Art und Weise aufzeichnen, die die Verbindungen zwischen den Teilnehmern vertieft und Material für Aufführungen schafft?

Entwicklung der Tätigkeit

Schritt eins

Einführungen - ein Prozess, der schnelle und unmittelbare Gespräche ermöglicht, die das Eis brechen und Verbindungen schaffen

Zweiter Schritt

Die Teilnehmer beginnen diesen Workshop, indem sie erzählen, was ihre Hände im Laufe ihres Lebens getan haben, z. B. "diese Hände haben zu viele Windeln gewechselt", "diese Hände haben viele Häuser gebaut".

Schritt drei

Diese Aufgabe eröffnet gemeinsame Erfahrungen und gibt dem Raum ein sanftes Bewusstsein für die Individuen in der Gruppe, die Menschen beginnen, sich durch das Erkennen von Gemeinsamkeiten zu verbinden, diese Aufgabe gibt den Menschen eine schnelle, zugängliche Einführung für weitere Gespräche außerhalb der Sitzung, die Menschen neigen dazu, mehr wissen zu wollen und Freundschaften beginnen, da die Menschen dies nutzen, um Verbindungen zu bilden.

Schritt vier

Im Anschluss an diese Aufgabe findet eine moderierte Sitzung statt, bei der die Bewegung die Hauptform darstellt. Die Musik wird von einigen der Worte aus "These hands have task" begleitet.

Schritt fünf

Im Mittelpunkt des reflektierenden Teils der Sitzung steht die bildende Kunst, wobei die Teilnehmer ihre Hände als Ausgangspunkt für die Erstellung einer Lebenskarte verwenden.

In diesem Abschnitt wird aufgezeichnet, wie die Teilnehmer über ihre Arbeit sprechen.

Workshop Zwei: Die Lebendigen Briefe

In diesem Workshop geht es um neue Wege zur Vertiefung von Beziehungen über alle Altersgruppen hinweg - gegen Einsamkeit und Isolation.

"Die SGE bietet den Teilnehmern eine unterschiedliche Ausdruckserfahrung, um ihre Verbindung zu sich selbst und zu anderen zu vertiefen und die Beziehungssicherheit zu stärken, die nachweislich der größte Puffer für das Wohlbefinden über die gesamte Lebensspanne ist." BUPA BERICHT

In diesem Workshop wird untersucht, wie wir Geschichten durch verschiedene Medien - Film, Ton, Installation und Live-Theater - zum Leben erwecken können.

Das Chickenshed-Team wird Filme und Soundtracks vorstellen, die von den Menschen inspiriert sind, mit denen sie gearbeitet haben. Anschließend wird das Team die Teilnehmer durch eine Reihe von kreativen Aufgaben führen, um den Prozess zu entschlüsseln.

Art des Workshops

Ein Gruppenworkshop

Benötigtes Material

- Für die Vorführung von Filmen benötigte Leinwand
- Papier, Stifte
- Großes A1-Papier
- Redner

Zielsetzung

Wir wollen einen kreativen Dialog darüber eröffnen, wie wir Geschichten durch verschiedene Medien - Film, Ton, Installation und Live-Theater - zum Leben erwecken können.

Entwicklung der Tätigkeit

Schritt eins

So sehen Sie eine Auswahl von Filmmaterial aus dem Hühnerstall

Zweiter Schritt

Den kreativen Prozess auseinandernehmen - Diskussion und Beispiele zu Film und Aufnahme

Schritt drei

Aufteilung in Gruppen und Erstellung eines kreativen Konzepts, um ein Stück Memoiren zum Leben zu erwecken. Wie können wir Material aus einem Interview zu theatralischen Momenten entwickeln?

Modul 3: Kulturelles Desengagement bei Senioren

Was sind die Gründe (die von den Forschern während der Fokusgruppe ermittelt wurden) und was sind die möglichen Lösungen?

Übersicht

Es gibt verschiedene Gründe für das kulturelle Desengagement von Senioren, zumindest in Slowenien.

Die Zahl der slowenischen Rentner betrug am 1. Januar 2021 624.800 bei einer Bevölkerung von 2.108.977. Vor dem 1. Oktober 2020, dem Internationalen Tag der älteren Menschen, lebten in Slowenien 424.000 ältere Menschen (Menschen im Alter von 65 Jahren oder mehr), das sind etwa 20 % der Bevölkerung. Damit hat Slowenien bereits die Schwelle zu einer "alternden Gesellschaft" gemäß der Definition der Vereinten Nationen überschritten. Eine umfassende Rentenreform ist notwendig, um ein nachhaltiges Rentensystem zu gewährleisten, da der öffentliche Rentenfonds jedes Jahr die Lücke aufgrund unzureichender Einnahmen durch Mittel aus dem Staatshaushalt deckt (im Jahr 2021 wurden 718,7 Mio. EUR zur Deckung der Lücke aufgewendet). Künftig werden mehr Mittel für Senioren aus dem geplanten nationalen Demografiefonds kommen, der staatliche Vermögenswerte im Wert von fast 8,6 Mrd. EUR verwaltet.

Der erste Grund für das kulturelle Desengagement von Senioren ist die Altersarmut. 254.000 Menschen in Slowenien leben unterhalb der Armutsgrenze, die meisten von ihnen sind Senioren (97.000 Personen, davon zwei Drittel Frauen).

Der zweite Grund hängt mit der Gesundheit zusammen. Offiziellen Zahlen zufolge haben 130.000 Erwachsene in Slowenien derzeit keinen Hausarzt ihrer Wahl, darunter viele ältere Menschen. Altersbedingte Gesundheitsprobleme tragen ebenfalls zum kulturellen Rückzug der Senioren bei.

Der dritte Grund für den kulturellen Rückzug waren die Covid-Pandemien und die Maßnahmen dagegen. Seit der Pandemie Anfang 2020 wurden viele Senioren von ihrem Freundeskreis isoliert, während die Pflegekräfte mehr Verantwortung übernehmen mussten. Da die Senioren weniger in der Gemeinschaft aktiv waren und mehr Zeit zu Hause verbrachten, kam es zu mehr Fällen von Vernachlässigung und Selbstvernachlässigung. Viele Menschen arbeiteten und pflegten ihre älteren Eltern von zu Hause aus, was dazu führte, dass die Beziehungen aufgrund von Stress und Reibungen durch das lange Zusammensein auf engem Raum litten. In Slowenien gab es auch eine hohe Zahl von Todesfällen im Zusammenhang mit Covidose bei älteren Menschen.

Andererseits hat der Einsatz digitaler Technologien nicht nur die Lebensqualität älterer Menschen verbessert, sondern es ihnen auch ermöglicht, soziale Kontakte zu pflegen und neue Lerninhalte und Themen in ihr Leben einzubringen. Da die meisten Beschränkungen im Wohnbereich nun aufgehoben sind, können sich Senioren wieder an kulturellen Aktivitäten beteiligen. Einige von ihnen haben sich auch schon an Online-Aktivitäten gewöhnt.

Mögliche Lösungen für das kulturelle Engagement von Senioren

VR-Theater für Senioren ist in Slowenien praktisch unbekannt, aber es hat viele Vorteile: Senioren können über ein großes Headset vollständig in eine andere Welt eintauchen. Zum Beispiel können die Darsteller im VR-Theaterstück die Größe der Senioren haben und nicht nur winzige Menschen auf einem Bildschirm sein, und sie können den Senioren wirklich nahe kommen und sich mit ihnen auf einer persönlichen Ebene unterhalten. Man wird Teil der Kulisse und der passiv sitzende und beobachtende Zuschauer wird zum aktiven Spieler, der die Szene mitgestaltet. VR stellt die Verkörperung auf digitalem Wege wieder her, da ihre Sensoren und Technologien darauf abzielen, uns und unsere Körper in virtuelle Welten zu führen. Virtual-Reality-Headsets gehen über Controller hinaus und verfolgen die Bewegungen der Hände selbst. Durch die Erfassung und Abbildung physischer Objekte in den virtuellen Welten können virtuelle Objekte mit den eigenen Händen berührt und bewegt werden. All diese Entwicklungen deuten darauf hin, dass wir virtuelle Welten in naher Zukunft immer intensiver erleben werden.

VR-Theater kann Senioren bei der Gesundheit helfen. Aufführungen mit einem Virtual-Reality-Headset helfen den Menschen, Ängste zu überwinden (Vermeidung realer Situationen - Agoraphobie), Selbstvertrauen aufzubauen und alltägliche Aufgaben zu bewältigen. VR ermöglicht es

Senioren, etwas Neues auszuprobieren oder eine Situation anders anzugehen. Wenn sie etwas in der VR überwinden, werden sie es auch in der realen Welt schaffen. VR-Headsets können eine große Quelle des Vergnügens sein, die sich positiv auf die Gesundheit auswirkt.

Es muss ein System der Zusammenarbeit und des Austauschs aufgebaut werden, das zu einem Austausch von Erfahrungen und Wissen über Kultur und digitale Technologie führt und die Interaktion zwischen den Generationen und das Lernen von Kommunikation ermöglicht. Schlüsselfaktoren sind, dass das Spiel für Senioren attraktiv ist, dass der Text vereinfacht ist und dass das Spiel ein Erfolgserlebnis vermitteln muss, um die digitale Lücke der Senioren zu schließen. Das Thema des Stücks darf nicht konkurrierend sein, so dass die Teilnehmer miteinander diskutieren und sich gegenseitig helfen sollten, wenn es um den Inhalt der Geschichte oder der Aufführung geht. Sie brauchen mehr Zeit, um sich an das Virtual Reality Theatre anzupassen und dessen Funktionsweise zu erlernen. Obwohl das VR-Theaterstück die durch die virtuelle Umgebung geschaffene Realität hervorhebt, hängt die Bedienung des Stücks immer noch von den Anweisungen ab. Die Senioren erwarten einen langsameren Ablauf des Spiels, um verschiedene Arten von Informationen richtig aufnehmen zu können. Dies könnte auch die Beziehungen zwischen den Generationen und die Kommunikation positiv beeinflussen. Aufgrund des Inhalts und der Themen des VR-Theaterspiels könnten die Senioren neue Themen entwickeln, was ihre soziale Interaktion erheblich verbessern würde. Dies wird ihre Zusammenarbeit in dem interaktiven VR-Theaterstück verbessern.

Aufgrund der immer noch andauernden Pandemie kann es zu Schwierigkeiten bei der Auswahl und der Bereitschaft der Teilnehmer kommen, an dem VR-Theaterstück mitzuwirken. Auch wenn nicht alle Senioren erfolgreich spielen könnten, würden sie dennoch interessante Themen und Interaktionen entwickeln und so voneinander lernen und sich gegenseitig verstehen. Die Einbindung von Themen, die den Senioren vertraut sind, in das VR-Theaterstück kann dazu beitragen, dass sich die Senioren schneller an den Spielinhalt und -ablauf gewöhnen. Der Schlüsselfaktor liegt in der Gestaltung des Spiels, das das Selbstvertrauen der Senioren stärken muss.

Obwohl es interaktive Funktionen wie Sprachkommunikation, Videokommunikation und Spiele gibt, können virtuelle soziale Netzwerke reale zwischenmenschliche Beziehungen nicht ersetzen. Für viele Menschen hält die digitale Technologie jedoch solche Beziehungen aufrecht und verringert die Distanz, wodurch sie für Leben und Arbeit unverzichtbar wird. Die virtuelle Interaktion ist sicherlich die derzeitige Option, um Beziehungen zu pflegen und Zuneigung auszutauschen.

In Zukunft kann das VR-Theaterstück mit Achtsamkeitstechniken kombiniert werden

die Erinnerungen und Erfahrungen älterer Menschen zu nutzen, um die Ziele zu erreichen, die für die Integration in die Gesellschaft und die Verbesserung der Lebensqualität von Nutzen sein können.

Deine Silhouette ist meine - praktische Aktivität

Lernziele

Den Teilnehmern helfen, die Perspektive anderer zu verstehen und zu schätzen, indem sie Scherenschnitte verwenden.

Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, mit Gleichaltrigen zu interagieren, indem sie die Vielfalt der Bedürfnisse, Gedanken und Gefühle erkennen und sie in der Gruppe präsentieren.

Ressourcen

Große Papierbögen (verwenden Sie einige Blätter Flipchart, die Rückseite einer Tapete oder etwas Ähnliches), Buntstifte oder Marker, beruhigende Musik.

Dauer: 30 Minuten

Anweisungen

Teilen Sie die Teilnehmer in Paare ein und erklären Sie ihnen, dass sie während dieser Aktivitäten als Partner arbeiten werden. Geben Sie jedem Teilnehmer ein Blatt Papier (in der Größe eines Menschen). Bitten Sie sie, das Papier auf den Boden zu legen und abwechselnd die Silhouette des Partners darauf zu zeichnen.

Wenn sie die Silhouette fertiggestellt haben, bitten Sie jeden Teilnehmer, die folgenden Informationen auf seine eigene Silhouette zu schreiben:

auf dem Kopf: ein Gedanke, auf der Brust/dem Herzen: ein Gefühl, auf dem Bauch: ein Bedürfnis, auf den Händen: ein Wunsch, etwas zu tun, auf den Füßen: eine Tätigkeit, die ihm/ihr Spaß macht

Wenn alle diese Aufgabe erledigt haben, bitten Sie die Teilnehmer, Informationen mit ihrem Partner zu teilen und jeden Gedanken, jedes Gefühl, jedes Bedürfnis oder jeden Wunsch zu beschreiben - eine Aktivität, die sie glücklich macht, ohne zu erklären, warum.

Verwendete Methoden

- Visuell (räumlich): Verwendung von Bildern und räumliches Verständnis
- Verbal (sprachlich): Verwendung von Wörtern, sowohl in Wort als auch in Schrift
- Körperlich (kinästhetisch): Einsatz des Körpers, der Hände und des Tastsinns
- Sozial (interpersonell): Lernen in Gruppen oder mit anderen Menschen

Nachbesprechung

Nachdem sie mitgeteilt haben, was sie auf ihre Silhouetten geschrieben haben, bitten Sie die Teilnehmer, sich auf die Silhouetten der anderen zu legen, ihre Augen zu schließen und sich vorzustellen, dass sie die andere Person sind. Sie können entspannende Musik auflegen und den Moment der Reflexion einleiten, indem Sie den Teilnehmern vorschlagen, "aus ihrem eigenen Kopf herauszugehen und in den Kopf ihres Partners einzutreten", um zu versuchen, sich in die Gedanken des anderen hineinzusetzen. Die Bedürfnisse des anderen zu spüren, sich zu wünschen, was der andere will, und sich vorzustellen, dass er die Aktivitäten ausübt, die seinem Partner Spaß machen.

Geben Sie sich am Ende fünf Minuten Zeit, um persönlich darüber nachzudenken, was es für jeden bedeutet hat, sich in die Lage des anderen zu versetzen. Sie können die Aktivität beenden, indem Sie die Teilnehmer bitten, sich als Zeichen des gegenseitigen Verständnisses zu umarmen

Teil IV. Projektarbeit: Planung einer Outreach-Kampagne und Struktur der lokalen Workshops

Modul 1. Planung der Outreach-Kampagne.

Wie plant man eine effektive Outreach-Kampagne für Senioren, um sie in kulturelle Aktivitäten mit einer technologischen Komponente wie VR einzubeziehen?

Gruppen- oder Einzelaktivität	Gruppenaktivität
Länge	2 Stunden
Benötigte Materialien	Es besteht die Notwendigkeit, die in die Präsentation eingefügten Hilfsmittel auszudrucken. Darüber hinaus könnten andere druckbare Werkzeuge integriert werden. Es werden auch ein PC und ein Projektor benötigt.
Zielsetzung der Übung	Verstehen, wie man einen Engagementprozess für Senioren gestaltet.
Zu befolgende Schritte und Beschreibung der einzelnen Schritte	<p>Wir werden gemeinsam eine spezifische Aktivität für das Engagement von Senioren entwerfen, die den in der Präsentation beschriebenen Phasen folgt und so das Wissen über die vorgestellten Instrumente und Methoden vertieft:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung der Aktivität <ul style="list-style-type: none"> o Erster Entwurf der Aktivität, die mit dem Ziel entwickelt werden soll (dieser Entwurf wird nach dem Forschungsteil bestätigt) - Forschung <ul style="list-style-type: none"> o Desk Research: Basierend auf den Erfahrungen der einzelnen Partner/Stakeholder, um die Bedürfnisse, Ziele und Gefühle der Projektzielgruppe zu verstehen. o Vor Ort: Bestätigung der Informationen aus der Sekundärforschung durch eine Datenerhebung vor Ort. - Umsetzung <ul style="list-style-type: none"> o Analyse einiger Fallstudien zum digitalen Engagement von Senioren. - Bewertung <ul style="list-style-type: none"> o Verstehen, wie wir unsere Arbeit bewerten können, wie wir relevante

	Indikatoren und Proxies erstellen können.
--	---

Modul 2. Planung und Entwicklung der Struktur und des Formats der lokalen Workshops

Gruppen- oder Einzelaktivität	Gruppenaktivität
Länge	3 Stunden
Benötigte Materialien	Die Leitlinien für die lokalen Workshops können ausgedruckt und verteilt werden. PC und Projektor, um einige Teile des Leitfadens zu präsentieren und einige Beispiele zu zeigen.
Zielsetzung der Übung	Verstehen der Leitlinien für die Durchführung der lokalen Workshops und Analyse der Hauptergebnisse und -phasen.
Zu befolgende Schritte und Beschreibung der einzelnen Schritte	<p>Phase 1 (vor der Aktivität): Bitten Sie die Teilnehmer, den Leitfaden für die lokalen Workshops zu lesen und eine Liste der Fragen und/oder Punkte zu erstellen, die ihnen unklar waren.</p> <p>Phase 2 (30 Minuten): Stellen Sie die Hauptziele der lokalen Workshops sowie die grundlegenden Themen vor, die in den Workshops behandelt werden sollten. Erklären Sie, dass die Struktur des Workshops flexibel sein und an die Bedürfnisse der Organisationen und Teilnehmer angepasst werden kann.</p> <p>Phase 3 (1 Stunde): Lassen Sie die Teilnehmer in kleinen Gruppen ein Brainstorming zu folgenden Themen durchführen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welches sind ihrer Meinung nach die wichtigsten Aktivitäten dieser Workshops? - Welches könnte die beste Struktur sein? - Wie lässt sich diese Aktivität in die bestehenden Aktivitäten ihrer Organisation einfügen? - Wie man Teilnehmer und andere Organisationen in diesem Bereich einbezieht und gewinnt <p>Phase 4 (30 Minuten): Bitten Sie die Teilnehmer, eine Struktur für ihren Workshop zu entwerfen, die alle wichtigen Aktivitäten enthält.</p>

Phase 5 (1 Stunde): Bitten Sie alle Teilnehmer, ihre Struktur vorzustellen, und die Moderatoren und die anderen geben ein Feedback dazu.
--

Teil V. Bewertung

Halbzeitbewertung

Ein Beispiel für eine Halbzeitbewertung finden Sie [HIER](#).

Abschließende Bewertung

Ein Beispiel für eine Abschlussbewertung finden Sie [HIER](#).

Bewertung der Projektarbeit

Für diese Aktivität werden die folgenden Schritte empfohlen:

- Führen Sie in Organisationsteams ein Brainstorming durch und diskutieren Sie ein Element des Projekts, das bei Ihrem Team besonders gut angekommen ist. Wie werden Sie es für Ihre Zielgruppe anpassen/entwickeln? Welche Änderungen (wenn überhaupt) müssten Sie für Ihre Organisation vornehmen? Auf welche Schwierigkeiten könnten Sie bei dieser Aktivität stoßen? (15 Min.)
- Planen Sie eine kurze praktische Einheit mit dieser Aktivität/Methode/Ansatz (15 Min.)
- Präsentieren Sie die Ergebnisse der Gruppe, indem Sie entweder eine kurze Aktivität durchführen, die das Team entwickelt hat, oder indem Sie über den Prozess sprechen. (10 Min. pro Organisation)
- Eine organisationsübergreifende Diskussion darüber, welche Elemente funktionierten, was schwierig war und welche weiteren Ideen zur Weiterentwicklung des Projekts beitragen würden (30 Min.)